Instrukcja: DARK VENGEANCE





Nr 05/2001 (39)
Maj 2001
ISSN: 1428-964X
INDEX: 343102

www.actionplus.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 4,50 zł
W tym VAT 7%

Instrukcja

DARK VENGEANCE

KONKURS!

Do wygrania Fallout Tactics: BoS

Solucje

Majesty: The Northern Expansion
Legend of Prophet and Assasin
Clive Barker's Undying
Gunman Chronicles
Stupid Invaders
Chicken Run
Settlers IV

Kąciki

GIER: FPP
strategicznych
fabularnych

Poradniki

Quake III Team Arena
Pizza Connection 2

Tipsy

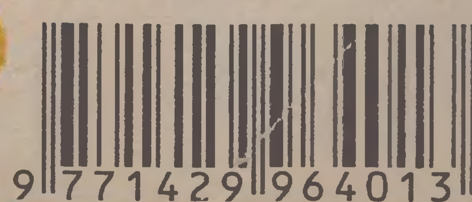
Nowości

Zapowiedzi

Lista premier



Nr 39 • MAJ 2001



JUŻ W SPRZEDAŻY!

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI. DOŁĄCZ DO NICH.
TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL • CD PROJEKT •

DOBRA CENA 79,90 ZŁOTYCH

DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



Instrukcja

News

Solucje

Poradniki









Czołem gracze!

Witajcie we wstępniaku poprzedzającym najnowszy numer Action Plusa! Najnowszy, a jednocześnie zamykający pierwszą porcję tegorocznych zmian. Świat nie stoi bowiem w miejscu, dlatego też idąc z jego duchem, wprowadziliśmy ostatnio dwa nowe działy: kącików tematycznych oraz nowości i zapowiedzi, dzięki którym pismo nasze składa się obecnie z sześciu uzupełniających się części.

Na pierwszy ogień idzie, jak co miesiąc, instrukcja do pełnej wersji gry z CD Action - dzięki niej nie będziecie mieli problemów z Dark Vengeance. Drugi rzut tworzą nowo wprowadzone newsy dotyczące gier oraz plany wydawnicze rodzimych dystrybutorów, a także zapowiedzi najciekawszych naszym zdaniem tytułów nadchodzącego miesiąca. Nie są to jednak typowe zapowiedzi! Postawiliśmy bowiem na małą ilość maksymalnie treściwego tekstu, uzupełnionego większą ilością grafiki. Wszak jeden obraz mówi więcej niż tysiące słów!

Za newsami sztandarowy dział naszego miesięcznika, czyli solucje. Może na pierwszy rzut oka nie wyglądają one zbyt zachęcająco (strony gęsto zapisane na mało kogo działają zachęcająco...), ale w ich przypadku najważniejsza jest treść - a tej nikt nie pobije! Niezależnie od tego, czy będziecie potrzebowali pomocy w Undying czy w Stupid Invadersach - to właśnie te strony przybędą wam z odsieczą, rozwiewając wątpliwości, odkrywając ukryte ścieżki i prowadząc za rękę do celu.

Nie ma jednak sensu pisać do każdej gry pełnej solucji, stąd też i następny dział Action Plusa: Poradniki. Jak sama nazwa wskazuje, znajdziecie w nim wszelkiej maści poradniki: od szczegółowych opisów broni, do listy sekretów czy najlepszych przepisów na pizzę - choć niestety tylko wirtualną.

Ostatnie dwa działy to kąciki tematyczne oraz Tipsy. Tipsów raczej nikomu przybliżać nie trzeba - w każdym razie, jeśli kiedyś będziecie chcieli przechodzić przez ściany, być nieśmiertelnymi czy otrzymać plecak ze wszystkimi rodzajami broni - Tipsy są stronami, na które powinniście zajrzeć w pierwszej kolejności. Jeśli zaś po kolejnych godzinach spędzonych nad najnowszą strategią, FPP czy RPG-iem będziecie chcieli pogadać z innymi miłośnikami danego gatunku gier, skierujcie swój wzrok na strony kącików. Ich prowadzeniem zajmują się prawdziwi maniacy, którzy jednak nie tylko grają, ale i znajdują jeszcze czas na zgłębianie tajników danego gatunku. Jeśli dodatkowo dysponujecie własnym adresem e-mailowym, możecie zapisać się na towarzyszące kącikom grupy dyskusyjne!

Ufff, przyznacie chyba, że jak na tak niepozorny wygląd, zawartość mamy co najmniej świetną - a na tym tegoroczne zmiany wcale się nie kończą! Najbliższa ich porcja już w wakacje - i powiadam wam, jest na co czekać, bo nie będzie to kolejna ewolucja, a, co piszę z pełną świadomością, najprawdziwsza rewolucja! Ale o tym napiszę już za miesiąc.

Naczelny



e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 39
Maj 2001

Redakcja
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
tel. (071) 34 370 71 w. 337, 338

Reklama
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Cezary Gryboś
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316
tel. komórkowy (0) 605522067

Biuro reklamy w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 652 26 37
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już ponad 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w sześciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York
Paris San Francisco Wrocław





producent: GT INTERACTIVE
platforma: PC

Dark Vengeance

Jest to gra TPP z grafiką 3D osadzona w świecie fantasy i opowiadająca o odwiecznej walce dobra ze złem. Tym razem ludzkości zagraża armia elfów. Los wskazał trójkę bohaterów: eks-gladiatora, oszustkę i maga. Każde z nich jest w stanie zapobiec rzezi. Tylko od ciebie zależy, który z nich zmierzy się ze swym przeznaczeniem i ocali (lub nie) ludzkość oraz własną skórę. Jeśli lubisz gry akcji: Tomb Raidera, Hereticę 2 - powinieneś(aś) być zadowolony(a) z tej gry!

Wymagania minimalne:
Pentium(R) 166 MHz
Windows(R) 95/Windows 98
16 MB RAM
50 MB na HDD
DirectX 6.0

Wymagania sugerowane:
Pentium 200 MHz MMX
32 MB RAM
ok. 200 MB na HDD
akcelerator
inne jak wyżej

Instalacja DV

1. Włóż CD z grą do napędu, zamknij napęd, odczekaj kilka sekund. Jeśli masz włączony autostart, instalacja gry rozpocznie się automatycznie. Jeśli jednak nic się nie dzieje, to kliknij ikonę Mój Komputer, znajdź ikonkę CD-ROM-u i kliknij dwa razy. Otworzy się okno, w którym odnajdź plik Autorun. Kliknij go 2x, by rozpocząć proces instalacji.

2. Po chwili pojawi się napis witający cię w grze, a po nim umowa licencyjna. Zapoznaj się z nią. Klikając YES, stwierdzasz bowiem, że zgadzasz się z jej warunkami. (Jeśli klikniesz NO, to proces instalacji zostanie przerwany.) Po wyborze Yes nastąpi instalacja gry.

3. Kolejne, co zobaczysz, to widok opcji umożliwiającej wybór ilości miejsca, które zajmie zainstalowana gra na HDD. Minimalna to 50 MB, maksymalna - ok. 200 MB. Sugeruję wybór ostatniej opcji. Kolejne kliknięcia sprawią, że będziesz mógł ustalić miejsce, w którym zainstaluje się gra.

4. Po zakończeniu instalacji gry BARDZO wskazane jest restartowanie komputera. Jeśli jednak gra nie chce się uruchomić, zrestartuj komputer i zobacz, czy to pomogło. Myślę, że powinno!

UWAGA: na CD z grą znajdziecie katalog Extras. Warto zajrzeć! Ale nas bardziej interesuje katalog o nazwie Patch Dark Vengeance. Zawiera - co logiczne - patch do gry. Dobrze by było go zainstalować. W tym celu kliknij go myszą i poczekaj, aż pojawi się okno instalatora i wyboru katalogu docelowego. Patch należy rozpakować do tego samego katalogu, w którym zainstalowaliście grę. Po zakończeniu procesu instalacji wskazany jest restart komputera. Patch poprawia pracę kamer, usprawnia tryb multiplayera itp.

Opcje gry

Po uruchomieniu DV i przejściu przez czołówkę itp. widzimy następujący ekran:

NEW GAME
LOAD GAME
MULTIPLAYER
OPTIONS
ABOUT
QUIT

New Game to oczywiście rozpoczęcie nowej gry, Load Game to wczytanie wcześniej zgranego stanu gry, About to troszkę o twórcach DV, zaś Quit pozwala nam wyjść do Windows. Pomówmy jednak o tych bardziej skomplikowanych opcjach.

Multiplayer - daje nam dostęp do dwóch trybów gry: deathmatch (czyli każdy rżnie innych na własny rachunek) i Capture The Flag (tutaj dołączamy do jednej z drużyn; celem każdej jest wykradnięcie wrogiej flagi i dostarczenie jej do swej bazy). Jest też tam dostępny specjalny tryb - Voyeur, w którym (niewidzialni dla wszystkich walczących) można obserwować starcia - ale też nic prócz patrzenia robić nie możesz.

NATURALNIE TEN TRYB PRZEZNACZONY JEST WYŁĄCZNIE DLA LUDZI GRAJĄCYCH VIA INTERNET LUB PRZEZ SIEĆ LOKALNĄ.

Options

Video
Screen size - rozdzielczość
Viewport size - rozmiar pola widzenia
Quality Mode - jakość detali
Gamma Control - kontrola jaskrawości ekranu (*)

3D
3D Render - grafika akcelerowana/w trybie software
Rendering Bidtepth - paleta barw 16/32-bity (*)
Texture Quality - jakość tekstur (*)
3D Efect Quality - jakość wybuchów itp. (*)
Filtering (*)
Mapping (*)

(*) - niedostępny w trybie software

Uwaga: po wyborze trybu software mamy grafikę w 8-bitowej palecie i nic nie da się na to poradzić, a i sama grafika gry nie wygląda zbyt korzystnie. Ale da się grać, więc jeśli nie masz akceleratora, to nie pękaj...

Audio - ustalanie głośności i jakości muzyki i efektów

Controls

General Controls Mode - wybór kontrolera
Combat Transparency - stopień przezroczystości bohatera w momencie zadawania ciosu (ułatwia celowanie)
Camera Options - ustawianie pracy kamer
***Camera Style** - aktywna itp.
***Camera Lens** - głębia ostrości
***Comabat Camera** - kamera podąża za ciosami
Control Options - opcje ułatwiające obserwację pola gry za pomocą myszki
Customize Controls - klawiszologia + możliwość zdefiniowania własnego obłożenia

Klawiszologia

Uwaga symbol (*) przy danym klawiszu oznacza, iż trzeba nacisnąć go jednocześnie z odpowiednim klawiszem kursora (czy innym klawiszem definiującym kierunek), np. [CTRL] - atak sam nie zadziała - a w kombinacji z w/w klawiszem da atak we wskazanym kierunku. Kumacie?

Naprzód - kursor w górę lub I
Wstecz - kursor w dół lub M
Obrót w lewo - lewy kursor lub J
Obrót w prawo - prawy kursor lub L
[Z](*) - skok
[Z+ I] - skok naprzód
[Z + J] - skok w lewo
[Z + L] - skok w prawo
[CTRL + Z] + klawisz kierunku - wskazany podczas walki
[CTRL + A] + klawisz kierunku - w każdej innej sytuacji
[Z] - (dwa razy szybko) - obrót o 180 stopni.
[CTRL] (*) - atak

• Walka wręcz
[CTRL + I] - uderzenie na wprost
[CTRL + J] - szybkie, ale lekkie uderzenie
[CTRL + L] - wolne, ale mocne uderzenie
[CTRL + M] - blok

(Warto poeksperymentować nad innymi kombinacjami CTRL +... tutaj wymieniono tylko część z nich.)

• Walka na dystans/strzał
[CTRL + I] - uderzenie/strzał na wprost
[CTRL + J] - w lewo
[CTRL + L] - w prawo
[CTRL + M] - blok

[F2/F3/F4] - kamery (po upatchowaniu gry!)
Shift (*) - powoooli...
X (*) - rozglądanie się
X (dwukrotne naciśnięcie) resetuje kamerę

[Spacja] - używanie kluczy, uruchomienie mechanizmów itp.
[F1] - założenia misji
[F5] - QuickSave
[F9] - zmniejszenie okna gry
[F10] - zwiększenie okna gry
[Esc] - menuski

Lista klawiszy, których nie można remapować, (czyli przypisać im innych, niż ustalili autorzy gry) funkcji oraz kalwiszy, którym nie można przypisać żadnej funkcji: [CTRL, ALT, SHIFT, SPACJA, INS, HOME, END, PGUP, PGDN ENTER, DEL].

• Game
Difficulty - stopień trudności
Gore Level - poziom "krwistości" gry
Background Movies - jeśli często chcesz oglądać filmy wideo
HUD Options - konfigurujesz menu informujące o energii, przedmiotach itp. posiadanych przez bohatera i widocznych podczas gry

D(*) - zmień broń (o ile masz inne)
A(*) - strafing

Klikamy NEW GAME...

... i mamy do wyboru troje bohaterów:

Nanoc Gladiator - barbarzyńca (przeczytaj jego imię od końca! :)) wzięty w niewolę i zmuszony przez Czarne Elfy do walk na arenie. Stał się potężną maszyną do zabijania, a gdy zmuszono go do walki z własnym bratem, zaprzysiągł Elfom zemstę. Gdy zaś udało mu się zbiec z niewoli i na zgliszczach domu znaleźć tylko trupa swojej siostry zabitej przez Elfy, uznał, że nadszedł czas działania. Aż dyszy żądzą rewanżu...

Zalety Nanoca: ogromna siła, uwielbia walkę w bliskim dystansie, duża odporność na rany, doskonały w walce ciężką dwuręczną bronią białą.

Uwagi: jeśli uważasz, że najsilniejszym argumentem jest walnięcie kogoś w łeb i poprawienie z kopniaka, jeśli pakujesz na siłowni, a Conan jest jednym z twoich ulubionych bohaterów; jeśli uważasz, że prawdziwy twardziel, to koleś, który nie wie, co znaczy "zrobić unik" - nooo, to przybij piątkę z Nanockiem; zdaje się, że macie tych samych krewnych :).

Broń gladiatora Nanoca

Fighting Axe - ciężki, ale solidny toporek

Ice Blade - taki shuriken z lodu, który potrafi odbijać się od ścian

Fire Brand - coś, co przypomina wielki tasak z płonącym ostrzem. Nie dość że rani, to jeszcze podpala...

Shocking Spear - uderzenie nią zadaje sporo obrażeń; dodatkowo generuje mały piorunek trzaskający we wszystko, co jest w promieniu pięciu stóp od celu

Phantom Edge - heh, coś jak miecz świetlny ze Star Wars. Baaardzo skuteczny!

Jest to gra TPP z grafiką 3D osadzona w świecie fantasy i opowiadająca o odwiecznej walce dobra ze złem. Tym razem ludzkości zagraża armia elfów. Los wskazał trójkę bohaterów: eks-gladiatora, oszustkę i maga. Każde z nich jest w stanie zapobiec rzezi. Tylko od ciebie zależy, który z nich zmierzy się ze swym przeznaczeniem i ocali (lub nie) ludzkość oraz własną skórę. Jeśli lubisz gry akcji: Tomb Raidera, Heretica 2 - powinieneś(aś) być zadowolony(a) z tej gry!
- latający młot eksplodujący po trafieniu w cel. Nadchodzi czas młota, che, che.

Frozen Claws - lodowe szpony, troszkę jak ostrza Predatora. Piekielnie skuteczne w walce wręcz. Ranią i zamrażają!

Titan's Mace - wymaga dwóch rąk do trzymania, ale jak już trafi we wroga, to... a na dodatek daje Gladiatorowi pancerną skórę! Po prostu taka megamaczuga

Death's Scythe - broń ostateczna stworzona, by zabijać, nie ranić! W końcu to kosa kostuchy!

Zdolności Nanoca

Muscle Booster klawisz [Q]
Działa 10 sekund. Wzmaga siłę ataku i sprawia, że wróg ponosi cięższe rany.

Stomp klawisz [W]
Wytwarza falę uderzeniową zadającą rany i ogłuszającą wrogów.

Berskerk klawisz [E]
Przez 20 sekund nasz bohater nie czuje bólu i porusza się szybciej.

Dragon's Scales klawisz [R]
Trwa około 60 sekund. Nanoc dostaje 100 pkt. pancerza i przez ten czas nie można go zranić.

Kite Oszustka - w dzieciństwie porzucona przez rodziców, dostała się pod opiekę pewnego alchemika, który traktował ją jak córkę i zdradził jej wiele sekretów swej profesji. Niestety i on padł ofiarą Elfów. Kite ruszyła śladem jego morderców...

Zalety Kite: bardzo zwinna, łatwo unika ataku potężnych, ale wolnych wrogów. Potrafi nieźle posługiwać się lekką i średnio ciężką bronią białą. Do perfekcji opanowała miotanie rozmaitymi eksplodującymi "ustrojstwami". Lubi walkę na średni dystans.

Wady Kite: walka na bliskim dystansie nie jest jej mocną stroną. Używana przez nią biała broń zadaje średnie obrażenia, zaś nieumiejętnie użyte "granaty" itp. mogą porazić ją samą.

Uwagi: dobra postać dla graczy obdarzonych szybkim refleksem; jeśli przechodzisz przez levele Tomb Raidera z uśmiechem na ustach, to Kite jest w sam raz dla ciebie.

Broń oszustki Kite

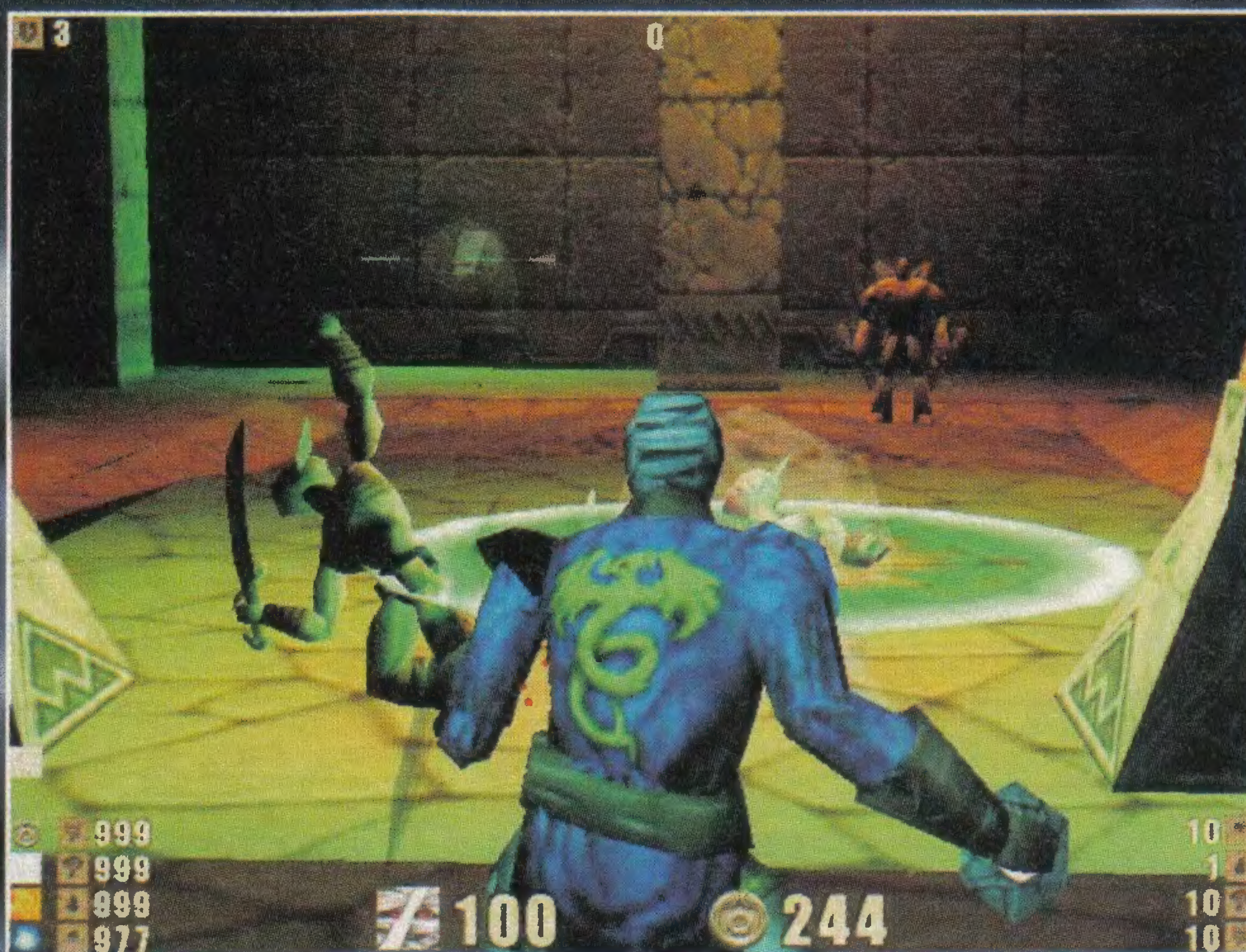
Cutting Knife - nóż + kastet

Icicles - dwa sople lodu rzucane jeden po drugim

Living Flame - coś w rodzaju granatu. Nie używać na bliski dystans i uważajcie na odbicia od ścian!

Cyclone - minicyklon, który nieźle może potrząsnąć każdym na swej drodze

Bleeding Edge - miecz nadziewany kwasem. Najpierw tnie, potem jeszcze parzy i żre...



Frozen Cross - niewielka rozmiarami, ale wielka siłą kusza. Pierwsze trafienie zamraża wroga, drugie roztrzaskuje go w drobny mak

Acid Brew - coś jakby miotacz gazowy, tworzy chmurki nieprzyjemnej dla płuc i oczu wrogów kwasowej mgły

Distant Boom - coś pośredniego pomiędzy granatem a miną

Zap - generuje elektryczne wyładowania. Bardzo skuteczny na bliski dystans

Zdolności Kite

Flash, klawisz [Q] - odpowiednik współczesnego granatu oślepiającego

Shock Mine, klawisz [W] - minuje trasę małymi, ale silnymi minami

Chameleon, klawisz [E] - 15-sekundowa niewidzialność

Burst, klawisz [R] - takie coś, co unosi się pod sufit i sieje wokół igłami, które po 2-3 sekundach na dodatek eksplodują

Jetrel Mag - kiedyś wywołał potężnego demona, który jednak (nie bez pewnego wpływu Czarnych Elfów) wyrwał się spod jego kontroli. Jetrel podąża jego tropem, chcąc odesłać demona w niebyt i zemścić się na tych, którzy nadszarpnęli jego reputację.

Zalety Jetrela: duża biegłość w posługiwaniu się magią sprawia, że może potężnie razić wroga na daleki dystans. Przyzwoicie walczy też białą bronią, ale jego oręż nie zadaje zbyt dużych obrażeń. Posiadane przez niego specjalne umiejętności służą raczej obronie przed atakiem niż samemu atakowi. Ale też dzięki temu Jetrel może iść na wymianę ciosów, zadając potężne uderzenia magiczne i magicznie neutralizując skutki ataku wroga.

Wady: po wyczerpaniu many staje się łatwą ofiarą. Nie lubi walki na bliski dystans.

Uwaga: postać raczej dla zaawansowanych graczy, ew. dla tych, którzy nie mają szybkiego refleksu, a nie bawi ich siekanie wrogów na miazgę. Gra Jetrelem jest trudna - dla niektórych nawet nudna - ale satysfakcjonująca.

Broń Warlocka

Focus Staff - różdżka magiczna o średniej mocy rażenia, dobra na bliski i średni dystans

Fiery Fist - coś jakby fireball

Staff of Dust - broń defensywna przyjmująca na siebie (kosztem zużycia many) większość zadawanych Jetrelowi ran. Stosować na bliski dystans

Skipsotne - dynks, który może trzykrotnie się odbić, przy każdym odbiciu wytwarzając falę energii

Vampire Staff - wysyła dwa krwiożercze nietoperze na wroga

Transfusion Tines - wysysa energię życiową z wroga

Meteor Storm - generuje meteory, które na dodatek potrafią się jeszcze odbijać. Używać wobec licznie zgromadzonego wroga

Water Mirorr - odbija każdy wrogi pocisk w jego stronę + trochę zabójczej energii na dodatek

Lightning Rod - miotacz błyskawic. Morderczo skuteczna broń

Zdolności Jetrela

Shield Sphere, klawisz [Q] - 10 sekund pola siłowego chroniącego przed każdym atakiem

Stun Rune, klawisz [W] - poraża i ogłusza będących w pobliżu wrogów

Clone, klawisz [E] - 7-sekundowa kopia maga, mająca jego wszelkie zdolności i nieponosząca ran

Phoenix Demise, klawisz [R] - wielkie BUM! w promieniu 12 stóp od maga. Nader skuteczne!

Wrogowie

Dark Elf - kilka odmian: Grunt, Sergant, Seer. Nie dość, że umie latać, to jeszcze wali energią na dystans, potrafi wzywać elfie demony - i do tego jeszcze kobieta!
Archer (strzela z łuku),
Captain (atakuje i z dystansu i w bliskim starciu),
Beret (dwa miecze + opancerzenie - ciężki przeciwnik!),
Gladiator (równie dobry jak Nanoc!).

Necromancer - sam w sobie niegroźny, lata w pozycji lotosu; ale ma brzydki zwyczaj wzywania na pomoc rzesz martwiaków (undeads).

Priestess - mimo że to kobieta (chyba), to po prostu kawał z niej drania i tyle...

Undead Knight - paskudnie nieprzyjemny gość, uzbrojony w miecz lub maczugę, nigdy nie wiesz, gdzie go spotkasz i skąd się akurat wziął za twymi plecami...

Undead Cutter - taki "składak" w rodzaju Frankensteina; krwiożercze bydlę nad podziw...

Acolyte - agresywny duch.

Priest - jak wyżej, ale na dodatek atakuje na dystans.

Cherubim - małe i wredne demoniątko, bynajmniej nie aniołek...

Shadow Demon - coś jak pluskwa, tylko duzo większe i nieprzyjemniejsze w bliskim kontakcie. Lubi czaić się w ciemnych kątach!

Stained Glass Knight - hm, szklany rycerz (taki z witraży), ale tnie jak prawdziwy.

Stainded Glass Dark Elf - j/w, ale elf.

Lava Rolling Rock - człowiek to czy magma? Chyba jedno i drugie. Nie dopuszczaj go na bliski dystans!

Fire Drake - płonący ptak robiący sobie z bohatera (płonące) jaja - prosto na jego głowę...

Rockupine - pokraczne bydlę, które wprawdzie nie jest specjalnie agresywne, ale ugryźć to potrafi, że hej! Występuje zwykle w pobliżu lawy.

Archmage - na twój widok wzywa parę demonów, a sam ulatnia się po angielsku przez magiczny portal.

Mana Thief - domowe zwierzątko Czarnych Elfów; ma niemiły zwyczaj podkradania many naszym bohaterom.

Demon - czyli takie coś, co wywołuje Arcymaga. Nie dość, że wielkie i groźne, to jeszcze porusza się jak kiedyś milicjanci - parami.

Woodbots (Human, Scorpion, Spider) - ciężko je opisać. Drewniaki takie - ale jak się pojawią, to od razu zrozumiecie, że trzeba było wcześnie skręcić w zupełnie inny korytarz...

Bossowie - jak to szef: wielki, wstrętny i ma za złe. I nie da sobie nic wytłumaczyć... A tłuc ich, ile wlezie!

Mana

Mana to energia niezbędna, by magiczna broń funkcjonowała i by można było stosować czary. Mana dzieli się na cztery elementy: energię Ziemi, Ognia, Wody i Powietrza. Każda z nich występuje w dwóch odmianach - małej i dużej. Ale krótko mówiąc, zbieraj wszystko i tyle. Many nigdy za wiele... Ilość many widzisz w dolnym lewym rogu ekranu. Nieco bardziej w centrum ekranu widać konkretną ilość many potrzebnej do używania danej broni magicznej. Jeśli nie masz jej odpowiednio dużo, broni nie daje się wykorzystać. Broń magiczna - gdy jest w użyciu - spala manę jak silnik Warszawy benzynę. Więc nie zdziw się, gdy nagle, zamiast używanego oręża w twojej ręce, pojawi się ta pierwsza, czyli domyślna. Po prostu broń wyczerpała dostępną manę danego typu.

Inne znajdźki

Health (energia) - przypomina kielich (dwie odmiany). Zbieraj, gdzie się da i jak się da.

Damage Five (supersiła) - wygląda jak... litery DV. Bohater, który to znalazł przez jakiś czas zadaje 5x więcej ran niż normalnie. Postać, która znalazła to coś, ma specyficznie płonącą skórę (ważne w trybie multiplayer).

Invulnerability (nietykalność) - przypomina kulę otoczoną wiązkami energii. Daje całkowitą nietykalność na 30 sekund. Postać z tą znajdźką ma stalową skórę.

Invisibility (niewidzialność) - coś w rodzaju piłki do rugby (mniej, więcej). Daje chwilową niewidzialność, ale twoja broń nadal zadaje rany.

Mercury's Sandal (sandały Merkurego) - no i wyglądają jak uskrzydlone sandały. Dwukrotnie zwiększają szybkość danej postaci.

Ponadto możecie też napotkać klucze, narzędzia itp. Wichajstry, które służą do otwierania drzwi, uruchomienia mechanizmów oraz dodatkowe opancerzenie itp.

Kilka porad na koniec

Wybór postaci umożliwia nie tylko różne techniki walki i specyficzne dla danej postaci odmiany broni, ale i start w innym miejscu etapu. Zatem można tę grę przejść trzy razy, nie nudząc się...

Jeśli podczas gry, już po wyborze bohaterów, naciśniesz [ESC], to wywołasz menu podobne do tego z ekranów początkowych... jednak troszkę inne! Widzisz bowiem:

Objective - powody, dla których musisz bawić się w rzeźnika :)
QuickSave - szybki zapis do wydzielonego slotu (kolejny save nagrywa poprzedni)
Save - save do wybranego slotu (jeden z 12)
Options - identycznie jak w menu głównym
Cheats - ułatwienie w grze
Full Health - maks. energia
Full Mana - maks. energia magiczna
Full Weapons - wszystkie rodzaje broni
Full Uniques - wszelkie dodatkowe umiejętności
Can't be hit - nietykalność

Celowanie podczas strzałów na dystans - naciśnięcie [CTRL] automatycznie zapali nad każdym wrogiem światełko. Zielone oznacza, że dany wróg jest na dobrym miejscu, by od nas oberwać; czerwona zaś, że marne szanse, by w niego trafić.



Save - naciśnij w czasie gry [Esc] i wybierz z menu Save lub Quicksave.

Problemy z teksturami (przy ustawieniu 32 bitowej palety). W razie jakichkolwiek istotnych przekłamań przestaw grę na paletę 16-bitową.

Jeśli to cię nie urządza, spróbuj update'ować sterowniki karty i poszukaj w Sieci nowszych wersji patchów.

Przypominam o patchu znajdującym się na CD z grą!

Jeśli szukasz dokładniejszych informacji, a dobrze znasz angielski (francuski, niemiecki, włoski, hiszpański itp.), znajdziesz na CD oryginalną instrukcję do DV w formacie .pdf. Czyli możesz ją odczytać tylko za pomocą programu Acrobate Reader. Jeśli nie masz takowego, nie pękaj. Znajdziesz go również w katalogu Extras.

Miłej zabawy i zaliczenia wszystkich misji!

Incoming! Action PLUS

• GeForce 3 w oczach Carmacka

Guru programistów, John Carmack, po raz kolejny dał wyraz swej bezinteresownej miłości do produktów NVidii, mówiąc, że GeForce 3, pod który robiony jest Doom 3, pod względem wydajności dosłownie miażdży najlepszą aktualnie kartę, jaką jest GeForce 2 Ultra (czyli sprzęgnięte dwa GF). Biorąc pod uwagę, że GeForce 3 jest już w sprzedaży (w cenie 530 $, co na nasze przekłada się na... nie, nie chcecie wiedzieć... :\), można sprawdzić, ile w tym prawdy...

• Kłopoty Johna Romero?

Jeśli już mowa o twórcach Dooma - od pewnego czasu dochodzą nas wieści, jakoby "status Johna Romero w ION Storm miał się zmienić". Przypominamy, że Romero jest szefem teksańskiego odłamu ION Storm, człowiekiem odpowiedzialnym za marną Daikatanę i wciąż odwlekane Anachronox. Sam Romero wprawdzie pozostaje, jak na razie, na stanowisku głównodowodzącego, co więcej - utrzymuje, że kolejny przygotowywany przezeń projekt będzie "wielką niespodzianką".

• Aquanox

Aquanox, czyli mix strategii i akcji, rozgrywający się dobre 5 kilometrów pod powierzchnią wody, tworzony przez niemieckie Massive Development, przyciągnął naszą uwagę niezwykłymi screenami (część z nich - z wersji na GeForce 3 - poniżej). Baczniejsze spojrzenie ujawniło jednak dalsze, równie interesujące szczegóły: m.in. fakt, że świat gry obejmuje ok. 8000 kilometrów sześciennych wypełnionych wszystkim, co można znaleźć w wodzie, a więc florą i fauną (w tym wilkami morskimi i świnkami morskimi i kurczakami wodnymi ;). Gracz dysponować ma przeszło 40 podwodnymi jednostkami, z pomocą których stawi czoło AI innych graczy (do ośmiu w LAN i Internecie). Nie ma potrzeby jednak już teraz przygotowywać się do długiego nurkowania - Aquanox pojawi się dopiero pod koniec roku...

• Magic & Mayhem: The Art of Magic

Tłumaczenie polskie tytułu - Magia i Chaos (?): Sztuka Magii - dobrze oddaje złożoność tegoż projektu. Ma on bowiem łączyć w jedną całość grę strategiczną (ogólnie), taktyczną (walki) i w dodatku role-playa (rozwój bohaterów). Jakby zaś tego było mało, twórcy gry wspominają o niezwykłej, powieściowej fabule i - od strony technicznej patrząc - prezentacji w pełnym 3D! Uf.

• Hired Guns skreślone?

Niestety, wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że to niecierpliwie wyczekiwane FPP, remake amigowego hitu, podjęte aktualnie przez VR-1, może się nie ukazać. Powód? Psygnosis, które z niewyjaśnionych przyczyn nie zamierza odstąpić praw do HG... Gdyby chociaż zamierzali sami coś z nimi zrobić...

• Co z TWINE?

Dawno, dawno temu ogłoszono wszem i wobec, że Electronic Arts podjęło pracę nad kolejnym FPP, opatrzonym interesującym tytułem - The World is not Enough (skojarzenia z filmem o dzielnym agencie 007 są jak najbardziej prawidłowe). To było, jako się rzekło, dawno, dawno temu. Wieści o nim pojawiły się jednak ostatnimi czasy, aczkolwiek dla fanów PC i 007 brzmią tak, że lepiej byłoby, gdyby ich nie było w ogóle - otóż TWINE został w końcu usunięty z planów wydawniczych EA, słowem - skasowany. Cóż, o filmie nikt już praktycznie nie pamięta, a samo EA cierpi na poważny niedobór gotówki - czyżby koniec TWINE PC?

• Dodatek do UT skasowany!

Najciekawszy jednak jest powód: otóż Infogrames uznało, że nie należy wydawać dodatku do Unreal Tournament, gdyż... UT sprzedaje się świetnie i bez niego. Hmm... Wychodzi na to, że najlepiej jest być fanem gier zupełnie przeciętnych: takich, do których komuś się będzie opłacać tworzyć dodatki...

• Star Wars Battlegrounds

Wreszcie! Wreszcie jakaś dobra nowina dla braci w Mocy :) Po serii, delikatnie

Fallout Tactics: BoS

CD Projekt



Plany wydawnicze CD Projekt

Maj
eXtra Gra - Giants - wersja PL
Fallout: Tactics - wersja PL
Adaś i Pirat Barnaba 2 - wersja Pl
eXtra Klasyka: Iron Strategy - wersja Pl
eXtra Klasyka: Faust - wersja Pl
eXtra Klasyka: Pompei - wersja Pl

Późniejsze
Original War - wersja Pl
Diablo 2: Pan Zniszczenia - Dysk Dodatkowy - wersja Pl
Diablo 2 Edycja Kolekcjonerska - wersja Pl
Traffic Giant Gold - wersja Pl
Jeckyll & Hyde - wersja Pl
Baldur's Gate 2: Tron Baala - wersja Pl
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business - wersja Pl
M&Ms - The Lost Formulas - wersja Pl
The Nations (Alien Nations 2) - wersja Pl
Industry Giant 2 - wersja Pl
The Sting - wersja Pl
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium - wersja Pl
Frogger 2: Zemsta Błotniaka - wersja Pl
Pac Man - wersja Pl
Simon the Sorcerer 3 - wersja Pl
Neverwinter Nights - wersja Pl

Jeden z najbardziej wyczekiwanych tytułów tego miesiąca. Połączenie postnuklearnego świata z grą taktyczną wyszło gościom z Interplay'a nad wyraz udanie, co przyznają zresztą nawet i zagorzali zwolennicy cRPG-owego odłamu falloutów. Wszystko to dzięki rozpoznawalnej już na pierwszy rzut oka grafice, temu designowi, jak i dobrze wszystkim znanemu systemowi rozwoju postaci. Właśnie - rozwojowi! Bo, mimo iż jest to strategia, a nie czystej krwi RPG, to jednak u podstaw sukcesu leży tu nie tylko zmysł taktyczny, ale i odpowiednia dbałość o swoich ludzi: rozwój umiejętności tudzież dobór wyposażenia. Jest





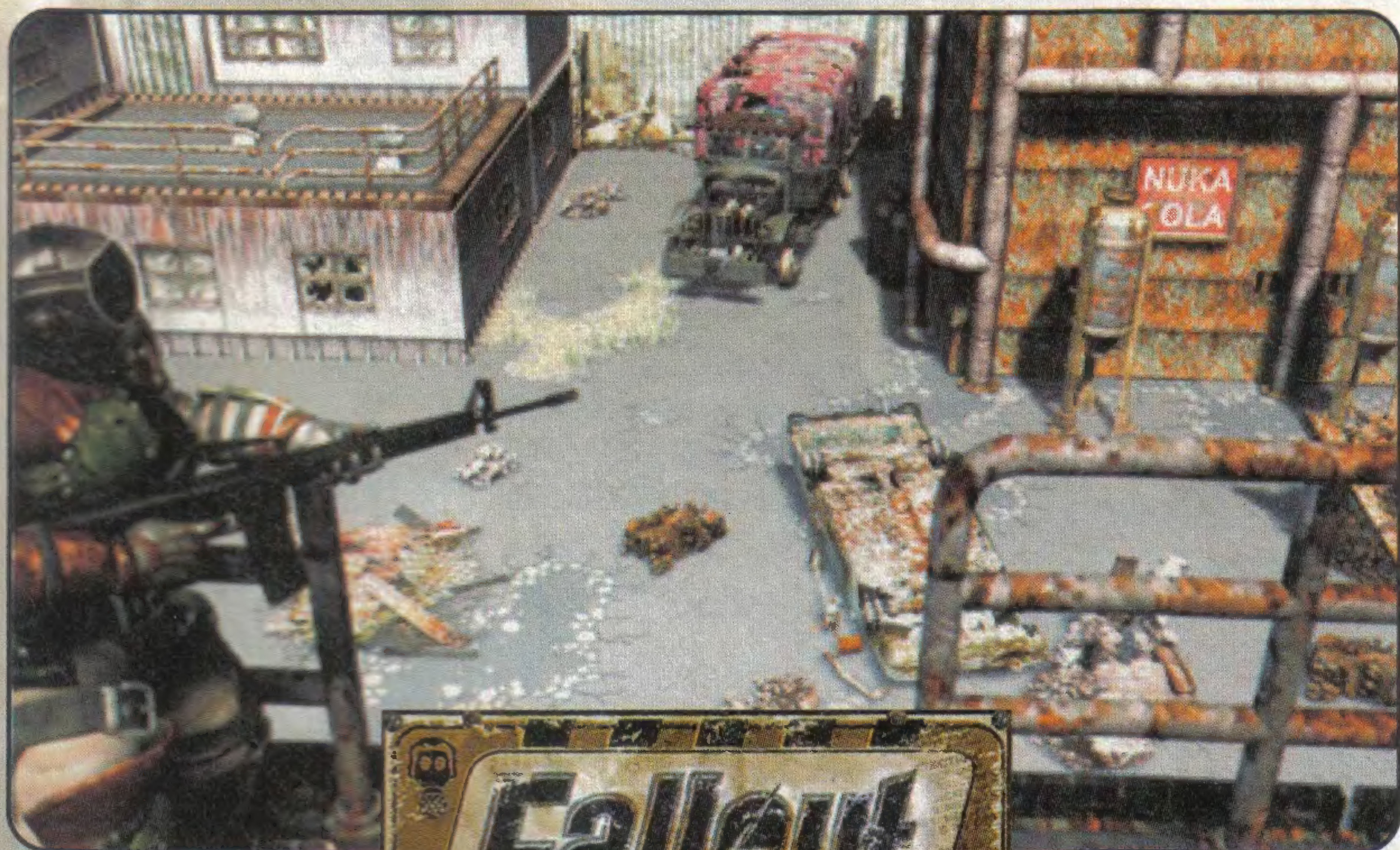
jednak coś jeszcze - granie po Sieci. To dzięki niemu Fallout Tactics czeka świetlana przyszłość: w końcu i u nas coraz więcej osób ma dostęp do Sieci, a pojedynków z żywymi ludźmi nie sposób porównać do gry solo. Co jednak nie znaczy, że jest ona słaba - po prostu AI jeszcze długo nie będzie tak dobre, jak żywy człowiek, nie mówiąc już nawet o tym, że po skończonej walce nie da się z nim



powspominać najlepszych jej momentów. Całość zaś zostanie wydana po polsku, a w pudełku znajdą się pełne wersje pozostałych falloutów oraz dodatkowa misja i podręcznik fallouta do własnoręcznego wydrukowania - cóż, to się dopiero nazywa dbałość o klienta, zwłaszcza że i cena 99 złotych wcale wysoka nie jest!

PS W przyszłym numerze zamieścimy pełną solucję do F: T, wraz z obszernym poradnikiem - całość przygotowana przez jeden z najlepszych teamów w Polsce!









Incoming! PLUS

mówiąc, średnio udanych projektów własnych Lucas Arts zdecydowało się powierzyć swą bezcenną starwarsową licencję profesjonalistom, którzy z pewnością będą wiedzieć, co z nią zrobić. Pierwszym projektem (informowaliśmy już o nim) nowego typu jest Star Wars Galaxies, tworzone przez autorów Everquest - Verant, kolejnym - Battlegrounds, oddane w ręce Ensemble Studios, ludzi stojących za rewelacyjną serią Age of Empires. Słowem: można mieć nadzieję, że w końcu gry Star Wars reprezentować będą jedynie słuszny, czytaj: bardzo wysoki poziom. Wprawdzie już w tej chwili mówi się, że gra łączyć będzie TOT (The Original Trilogy) z EI, ale... tego chyba nie sposób uniknąć.

• Dreadnoughts

Pod powyższym, jakże obiecującym tytułem (dreadnought to po naszemu pancernik, przy czym nie mówimy o przemiłych skądinąd zwierzaczkach) kryje się zaiste obiecująca gra. Dreadnoughts (made by Xenopi Studios) to gra multiplayer, w której gracz wcieli się w członka załogi kosmicznego stateczku, stanowiącego część floty uwikłanej w zaiste kosmiczne boje (m.in. bombardowania orbitalne, desanty, przerywanie blokad). Ech, marzy się mod starwarsowy...

• Freelancer się spóźni

Informowaliśmy jakiś czas temu, że przyszłość Freelancera, bliskiego (i dalekiego zarazem) kuzyna StarLancera, maluje się w ciemnych barwach. Dziś śpieszymy z wieścią, że nie jest z nim tak źle, jak sądziliśmy - Freelancer ukaże się z pewnością, a jedynym śladem problemów, jakie przeszedł, jest przesunięcie daty jego premiery na wiosnę 2002 (lepsze to niż nic...). Tych z was, którym tytuł "wolny strzelec" nic nie mówi, informujemy, że chodzi o coś w rodzaju Elite: First Encounter, tyle że bez bugów, czyli - po prostu - szybki statek i cała galaktyka do zwiedzenia, w sposób, jaki uznasz za stosowny!

• Dreamland szlag trafił... :P

Wybaczcie niezbyt cenzuralny tytuł, ale wiązałem osobiście z tym tytułem wielkie nadzieje... Cóż jednak, stało się - The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, dzieło twórców genialnego UFO: Enemy Unknown, z powodów stricte finansowych, nigdy (nigdy nie mów nigdy) się nie ukaże. Ech, płacz i zgrzytanie zębów... :(

• The Episolon Conflict

I kolejna kosmiczna strategia. Tym razem podlana szwedzkim sosem, gdyż to właśnie z tego uroczego kraju (w którym "piwo" wymawia się niemal tak, jak niemiecki "olej" ;), a ściślej z grupy zwącej się 03 Games (ozonowe gry?), wywodzi się The Epsilon Conflict. Co w nim takiego szczególnego? Pomijając trójwymiar, trzy frakcje do wyboru, 36 zróżnicowanych jednostek i 9 rozwijających się w trakcie gry bohaterów, 30 misji single player, pełny zakres trybów multiplayer i edytor kampanii... nic ;).

• Diablo kontra Diablo

Kontra, znaczy się pojedynek. I to nie byle jaki, bo pomiędzy prominentami i o grubą kasę! Oto Blizzard Entertainment pozwało do sądu filmową wytwórnię New Line Cinema, utrzymując, że nazwanie przez tę ostatnią tworzonego w jej studiach filmu rzeczownikiem "Diablo" (jeden z głównych antybohaterów filmu zwie się właśnie Diablo) narusza przyznane już Blizzardowi prawo wyłączności do tegoż właśnie tytułu. Tym samym Blizzard przyznał wreszcie, że w planach jest film o naszym Diablo (a nie o jakimś tam "diablo" ;). Co więcej, przy okazji wyszło na jaw, że Blizzard złożył wniosek o przyznanie tytułu do... drugiego planowanego obrazu, który miałby nazywać się Diablo II: Salvation! Ciekawi was, co będzie dalej? Nas również, więc postaramy się informować o tym, jak rozwija się cała sprawa...

• ST: VF add-on

I znów proszę o uwagę Trekkerów... :\ Activision ogłosił oficjalnie decyzję wydania dodatku do Star Trek: Voyager Elite Force. Wśród nowości miałby się znaleźć trójwymiarowy, interaktywny model Voyagera, dwie kampanie single player, 17 map multiplayerowych i 12 nowych bohaterów. Jakby tego było mało,

Incoming! Action PLUS

zapowiedziano również dwa nowe tryby gry: jeden z nich - Assimilate - zmusi graczy do ponownego stawienia czoła Borgowi. Data premiery dodatku - jeszcze tej wiosny.

• CCC

Ciekawy skrót, nieprawda? Jego rozwinięcie to: Crazy Car Championship, co sugeruje już poniekąd, czym w istocie owe tajemnicze 3xC jest. Jestem pewien jednak, że nie zgadlibyście, w jakim świecie te rajdy się rozgrywają, tu bowiem wyobraźnia jej autorów, Synaptic Soup, stworzyła świat składający się z... zawieszonych w powietrzu wysp (pomiędzy nimi rozpięte są fragmenty torów), a pojazdom biorącym udział w wyścigach, które nawiasem mówiąc konstruować będzie sam gracz, dała silniki napędzane... parą!

Dodatkowym, choć zgoła odmiennym, powodem, dla którego warto zainteresować się tą grą, jest fakt, że napędzający ją engine - słynny już Cipher - korzysta ze wszystkich funkcji realizowanych sprzętowo przez GeForce 3. Szykuje się więc prawdziwa uczta dla oczu.

• Conquest: Frontier Wars zakończone

...lecz, jak informują twórcy tej strategii RTS, nie zostanie ona wydana aż do wczesnego lata.

• GP3 add-on

Grand Prix 3, mimo że sporo spóźnione, okazało się warte oczekiwania. Jednym ze skutków dwuletniej obsuwy (szybko zresztą poprawionym przez przedsiębiorczych fanów) jest jednak niedostosowanie realiów gry do aktualnego (na dzień wydania gry) sezonu 2000. Warto jednak poinformować, że na dniach dosłownie należy oczekiwać oficjalnego dodatku zatytułowanego Grand Prix 3 2000, który zawierać ma wszystko, co potrzebne, by dostosować grę do dzisiejszych wymogów, m.in. tory Indianapolis i Sepang. Ale nie koniec na tym: wraz z dodatkiem w grze pojawi się nowy system zarządzania replayami, system komunikowania się z pit-stopem, poprawione też zostaną: dźwięk, model uszkodzeń bolidów, a nawet wyśmienita już teraz fizyka jazdy! Słowem: warto czekać.

• GP4?

A jakże - już się robi. Jego premiera - ponoć w początkach 2002.

• Eidos - już nie tak tragicznie?

Po paru cieniutkich miesiącach Eidos notuje zyski. Wprawdzie, jeśliby rozpatrywać ogólny bilans roczny, wciąż znajduje się pod kreską, jednak zyski z pewniaków, pokroju TR: Chronicles, powoli windują firmę w górę...

• On Deck Interactive - z pokładu

On Deck Interactive, jedna z gałęzi współtworzących Gathering of Developers, znika z komputerowej sceny. Powodów, które przywiodły zarząd On Deck Int. do tej decyzji, nie podano.

On Deck Interactive powstała w ubiegłym roku jako dział realizujący projekty gier z niższej półki, m.in. niesamowitego Serious Sam i wspomnianego powyżej Duke Nukem: Endangered Species (ten ostatni wydany zostanie przez GoD).

• UBI Soft rośnie w siłę...

Ledwie co zdążyliście przeczytać o przejęciu przez UBI Soft twórców Settlers, czyli Blue Byte'a, a już śpieszymy z wieścią o kolejnych nabytkach tego niemieckiego molocha. Tym razem jednak sięgnął on nieco dalej, bo za ocean, mierząc w gałąź rozrywkową The Learning Company, złożoną z dwu producentów: SSI i Game Studios. Tym samym UBI Soft zapewnił sobie prawa do m.in. Myst III: Exile, The Moon Project, Silent Hunter II (data premiery: maj), Warlords IV (wrzesień) i naturalnie - Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (maj).

• Tomb Raider The Movie

Najzupełniej oficjalny plakat filmowy z piękną Angie Jolie w roli głównej - poni-

Serious Sam

Play It

Świetne FPP z jednym li tylko założeniem: wrogowie nie muszą być inteligentni, ważne tylko, żeby było ich bardzo wielu! Stanowi to zwrot o 180 stopni od coraz doskonalszego AI, ale w praktyce okazuje się, że jest to wielką zaletą tej gry! Nie zawsze ma się przecież ochotę na jeszcze jedną potyczkę z minigunem w ręce i z wykorzystaniem szarych komórek - tutaj mogą sobie spokojnie odpoczywać, przede wszystkim liczy się bowiem refleks i jak największe zapasy amunicji. Tak wielkiej rozpierduchy dawno już na PC nie było, a jak to Serious Sam pokazał, jest czego żałować! Zwłaszcza że wykonanie stoi tu na najwyższym poziomie, krew sika na lewo i prawo, a przeciwnicy nie tylko szybko uśmiercają, ale i wyglądają, że ho, ho! Jeśli zaś dodać do tego potężne mapy, deathmatche i cooperativy po Sieci - cóż, gra jest dla miłośników strzelanek pozycją obowiązkową, i to mimo faktu, że daje się ją ukończyć w jeden dzień... Nic nie jest niestety doskonałe, ale dzięki wielu poziomom trudności i edytorom map zabawa wcale się nie kończy na jednym przejściu - po tym jest bowiem drugie, trzecie, czwarte i pierwszy deathmatch, drugi, trzeci, i jakiś cooperativik... Zresztą, najlepiej będzie, jak sprawdzicie ją sami - naprawdę warto!



Play It

PREMIERY

Maj
Serious Sam
Blair Witch: Część 3 - Historia Elly Kedward 99 - wersja Pl
Power Chess 2
Tropico

Późniejsze
Arcanum
Posejdon
Max Payne
Mafia - wersja Pl
Duke Nukem 4Ever
Empire Earth
Myth III: Era Wilka - wersja Pl
Stronghold







Mercedes Benz Truck Racing

LEM

Wyścigi ciężarówek. Teoretycznie nic ciekawego, ale jeśli ktoś choćby przez chwilę widział transmisję z tego typu zawodów, wie, że w prak-









tyce jest to nie mniej pasjonujące od wyścigów Formuły 1! Nawet ograniczenie prędkości maksymalnej do 160 kilometrów na godzinę nie tylko nie powoduje ziewania, ale dodatkowo zwiększa widowiskowość zawodów. Nikt nie chowa się bowiem w aerodynamicznym "cieniu", a jazda bok w bok jest standardem! Gdy zaś dodać do tego potężne przyspieszenia (w osiem sekund do 160!) i odporność bolidów na drobne rysy na lakierze - taaa, walka jest tu bardzo zażarta. Na tym jednak przyjemności wcale się nie kończą! Dzięki wyeliminowaniu pitstopów oraz faktowi, że wszyscy zawodnicy jeżdżą na tych samych maszynach (choć oczywiście ich setup można w bardzo sze-

LEM

Maj

Conflict Zone: Peacemakers - wersja Pl
Mercedes Benz Truck Racing
Payuta i bóg Lodu - wersja Pl
Star Trek: Voyager Elite Force Mission Pack
Stunt GP - wersja Pl
Stupid Invaders - wersja Pl
Z: Steel Soldiers - wersja Pl

Późniejsze

Lucas Classic Line: Grim Fandango
Lucas Classic Line: Star Wars: Jedi Knight Mysteries of Sith
Lucas Classic Line: Star Wars: Rogue Squadron
Lucas Classic Line: Star Wars: X-Wing Alliance
Lucas Classic Line: Star Wars: X-Wing Collectors Series
Lucas Classic Line: The Course of Monkey Island
Summoner

Incoming! PLUS

żej. Aha, jeszcze jedno - TR: The Movie pojawi się w kinach (naturalnie nie u nas) już 15 czerwca 2001.

Borgiem być...

Kolejny Star Trek. Tym razem na warsztat wzięto Borga, czyli coś, czego nikt nie będący zadeklarowanym Trekkerem zrozumieć nie może. W każdym bądź razie, Star Trek: Borg Assimilation, tworzony przez autorów Majesty - Cyberlore, ma być czymś zupełnie nowym nawet dla nich: symulatorem kolonii Borg(a). Borg Assimilation stanowić ma izometryczny mix Settlers i SimCity i oferować dwunastopoziomową kampanię, w czasie której gracz będzie musiał - zrobić coś, czego jako fan Star Wars oczywiście nie rozumiem :P - zasymilować kolejne rasy i ich światy, dzięki czemu otrzyma dostęp do kolejnych budowli i opcji. Borgiem będziecie mogli zostać ponoć już w najbliższej przyszłości..

Trainz: Virtual Model Railroading

A mawiają, że wąż połknął już własny ogon i że wszystko już było... Otóż nie wszystko: po raz pierwszy spotykam się z pomysłem przeniesienia emocji związanych z... rozkładaniem metrów miniaturowych torów, ustawianiem na nich maleńkich kolejek i zabawą nimi! Nie dość na tym: jego twórcy, Auran, twierdzą, że znajdziemy w T:VMR znacznie więcej i że nie tylko będzie nam dane pokierować tymi trójwymiarowymi składami, ale i zarządzać całym sektorem ruchu czy nawet zbudować własną dioramę! Ciekawostką jest również fakt, że dla kolekcjonerów przewidziano możliwość - już po premierze gry - zakupienia via sieć nowych, absolutnie unikalnych wirtualnych modeli pociągów! Czyżbyśmy mieli być świadkami narodzin nowego wirtualnego hobby?

Icewind Dale - darmowy dodatek

Team stojący za ubiegłorocznym role-playowym hitem Icewind Dale postanowił wynagrodzić swoich wiernych fanów i przygotowują prezent w postaci darmowego dodatku do dodatku - Heart of Winter! Z tego co udało się nam dowiedzieć, nie będzie on mieć żadnego wpływu na fabułę gry, jedynie dołoży nowy loch do zwiedzenia. Nawiasem mówiąc, czyżby miała to być odpowiedź na zarzuty, że HoW jest zdecydowanie zbyt krótkie?

Zeus: Pan Olimpu w szkołach!

Ministerstwo Edukacji Narodowej uznało Zeusa: Pana Olimpu za pełnoprawną pomoc naukową! Tym samym po raz pierwszy gra komputerowa stała się materiałem pomocniczym przy nauce historii starożytnej Hellady w gimnazjach i szkołach średnich! Panie, panowie, do komputerów - grać... erm, uczyć się!

UPDATE: mianem MEN-owskiej pomocy dydaktycznej mogą poszczycić się również dwa kolejne tytuły tej serii: Faraon oraz Kleopatra: Królowa Nilu.

DX - GotY

Jak ja lubię akronimy... ;) Powyższy oznacza Deus Ex: Game of the Year, czyli planowaną na wiosnę edycję ubiegłorocznego hitu - najdoskonalszego jak dotąd thinker-shootera autorstwa ION Storm. Nowością w stosunku do oryginału będzie uwzględnienie wydanego nie tak dawno temu patcha umożliwiającego zmagania multiplayer w trybie deathmatch. Dodatkowo, co powinno zainteresować również tych, którzy DX na półeczce już mają, na płycie znajdą się narzędzia do tworzenia map i misji... Ostateczną pokusą dla niezdecydowanych będzie krążek audio zawierający zremasterowaną dla lepszego brzmienia muzykę z gry.

MicroForté zwalnia ludzi

W niecodzienny sposób odwdzięczyło się MicroForté twórcom nowo wydanego (nie w Polsce) Fallout Tactics: Brotherhood of Steel za dobrze wykonaną robotę, polegającą na przeniesieniu klimatu Wastelands również w świat strategii: część z nich w parę dni po ukończeniu prac otrzymała... zwolnienia. Powodem jest planowana zmiana profilu firmy - zamierza ona skoncentrować się na ukończeniu engine'u przeznaczonego dla gier Massive Multiplayer Only - czyli sieciówek w rodzaju Ultimy On-Line, Everquesta czy Tribes.

Incoming! Action PLUS

Plotki o Falloucie

Jeśli zaś już o Falloucie mówimy: chodzą wieści, jakoby Interplay, zadowolony z efektów prac nad Fallout Tactics: BoS zaproponował MicroForté (jeszcze przed zwolnieniami, o jakich czytaliście powyżej) pracę nad oficjalnym dodatkiem doń i - co ważne - zupełnie trójwymiarowym sequelem! O radości...!

UPDATE: Interplay po raz kolejny nieoficjalnie potwierdził fakt przygotowywania się do prac nad częścią trzecią role-playa wszech czasów (IMO), czyli Fallouta, i co więcej: również jego sieciowego odpowiednika, Fallout On-line!

QT's From Dusk Till Dawn

"Od zmierzchu do świtu" to film kontrowersyjny: można go lubić, można nie cierpieć, nie sposób go jednak, ujrzawszy, zapomnieć. Aż dziw przeto, że jak dotąd nikt nie próbował zrobić gry komputerowej na jego motywach (tym bardziej że Mr Quentin nie przywiązuje zbytniej wagi do swego dzieła, odstępując licencję za bezcen, czego efektem są kolejne, IMO, bardzo słabe części filmu...). Do czasu jednak: oto okazuje się, że francuskie Cryo sposobi się już do wrześniowej premiery komputerowego From Dusk Till Dawn! Dalsze szczegóły nie są już tak obiecujące: będzie to bowiem najzwyczajniejsza w świecie, oparta na engine'ie Devil Inside gra arcade. I tu ożywienie jakby przygasa...

Chaser

Mamy rok 2086 (załóżmy dla dobra sprawy). Jesteś Chaserem - osobą, z której pamięci, na skutek nieszczęśliwego (acz nieprzypadkowego) wypadku, zostały nędzne strzępki. Problemy natury egzystencjalnej (typu: "gdzie ja zostawiłem swojego hoovera") schodzą na dalszy plan w konfrontacji z faktem, że nie masz również pojęcia, dlaczego ścigają cię wszyscy: od policji po gangi. Tajemnicą też pozostaje, czemu czynią to z takim zaangażowaniem i nie przejmując się ewentualnymi niewinnymi ofiarami, które miały nieszczęście znaleźć się w nieodpowiednim miejscu, tj. obok ciebie, w nieodpowiednim czasie i nie zdołały ustrzec się paru zbłąkanych kul... Interesujące? A jakże, coś jak Total Recall, nie? Wrażenie podobieństwa potęguje dodatkowo fakt, że akcja gry rozgrywa się m.in. na Czerwonej Planecie - Marsie.

Niestety, nie znamy daty premiery tego interesującego tytułu (tworzonego, nawiasem mówiąc, przez naszych południowych sąsiadów - Słowaków). Mamy jednak parę screenów na otarcie łez...

Simsville - obsuwa

Maxis poinformowało, że premiera Simsville, kolejnego produktu mającego zdyskontować popularność The Sims, została przesunięta na rok 2002.

PS3

I znów gościnnie na naszych łamach info o konsolach. Jako ciekawostka jedynie - oto bowiem nie zdążyliśmy na dobrą sprawę ograć się z PS2, a już Sony informuje o pracach konstruktorskich Playstation trzeciej generacji. Co ciekawe, za "serce" całego systemu, stworzone w technologii 0.1 mikrona, odpowiadać ma IBM.

Spells of Gold

cRPG staje się powoli specjalnością Rosjan. Oto kolejny, po Evil Island, produkt rodem z kraju, z którym dzielimy granicę. Więcej informacji - już wkrótce.

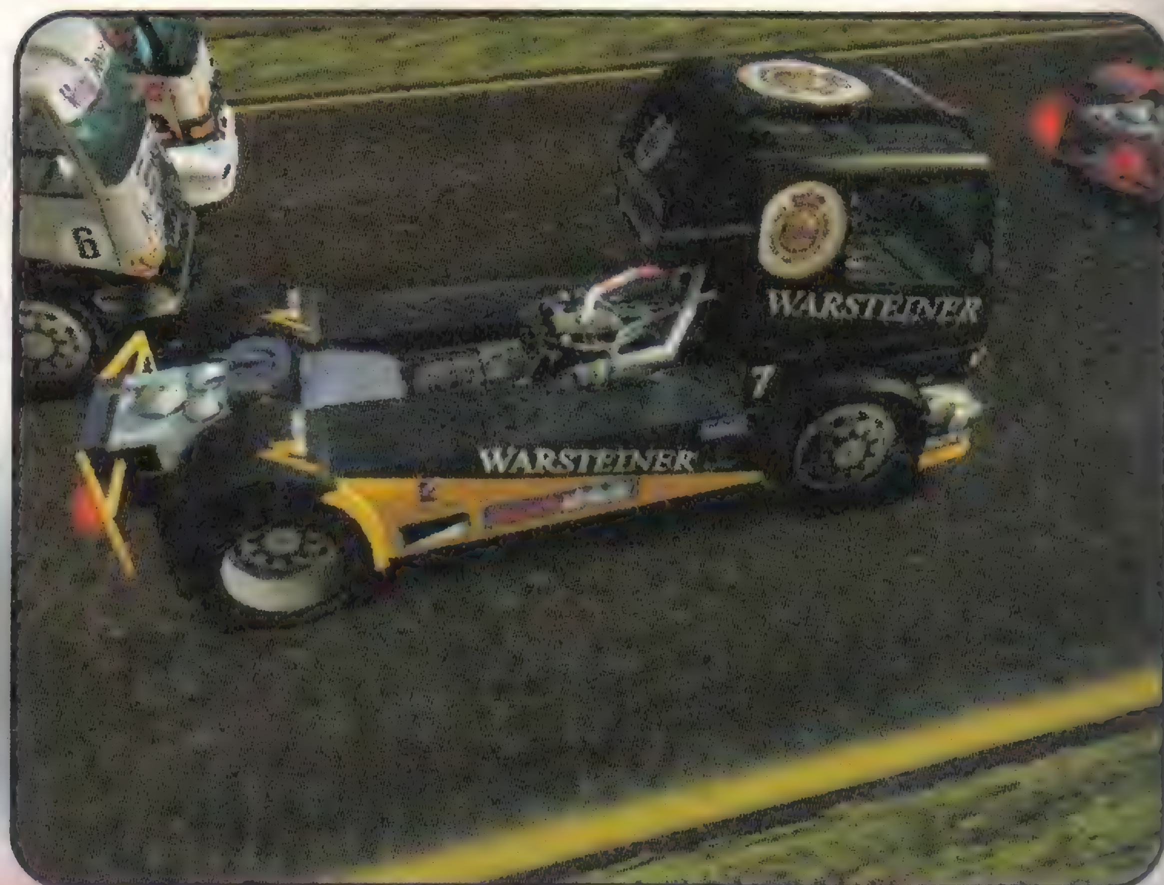
Warhammer!

Tak jest, znak Młota Wojennego po wielu latach absencji znów pojawi się na ekranach domowych blaszaków! Co więcej, ponownie będzie to Fantasy Battle, tym razem jednak, jak głoszą najlepiej poinformowani, czyli twórcy, możliwy do rozegrania jedynie w sieci. Najważniejsze zaś z tego wszystkiego jest to, że prace nad nim trwają ponad rok, więc data premiery nie może być bardzo odległa.

Black Skies...

...czyli O.O. (nie, nie ojcowie, Ozzy Osbourne) w nietypowym dla siebie środowisku - grze komputerowej (by iRock Interactive). Enjoy.

rokim zakresie modyfikować), cały ciężar rajdu spoczął na barkach kierowcy - a więc i gracza. Nie trzeba się zatem obawiać, że jakiś mechanik odbierze nam pierwsze miejsce, bo cała walka toczy się na torze. W symulatorach najważniejsza jest jednak jakość symulacji, ale i pod tym względem Truck Racing należy do ścisłej czołówki i może bez żadnych kompleksów rywalizować o prymat z Grand Prix Legends czy Grand Prix 3 - jest realistyczny do bólu, a przy tym tak grywalny, że nie sposób go sobie wyobrazić z jakimiś uproszczeniami podczas jazdy - to nie byłoby już to! Dodatkiem do tej niezwykle smakowitej zawartości jest wspaniała grafika i hiperrealistyczne dźwięki, więc jeśli tęsknicie za kółkiem, Mercedes Benz w wydaniu ciężarowym na pewno się wam spodoba!



Alien Paranoia

Topware

Szalone przygody prześmiesznego kosmity, który wydaje się być młodszym bratem Marsjanina z kultowych kreskówek wytwórni Warner Bros. Kłopoty naszego bohatera rozpoczynają się w chwili, gdy z wielkim hukiem spada na planetę Obcych. Ci obcy to 30 zabawnych postaci, które wyglądają, jakby żywcem przeniesiono je z Cartoon Netwoork. Mamy więc śmiesznego i grubego krokodyla, lekko zawianą ważkę, olbrzymią, krwiożerczą rosiczkę, drapieżne piranie z wyłupiastym okiem. Hm... Te nazwy pewnie oddają tylko podobieństwo mieszkańców szalonej planety. Nikt chyba nie widział krokodyla składającego się z samej paszczy i okrągłego brzuszka, a coś takiego właśnie tu podskakuje na krótkich nóżkach. Inne stworki są równie... dziwne, ale łączy je jedno - są naprawdę śmieszne! Świat, po którym krąży nasz Marsjanin w poszukiwaniu śrubek ze swego statku, jest maksymalnie kolorowy i nieco szalony. Dlaczego? A czy widzieliście kiedyś gruszki na wierzbie? W Alien Paranoii można sobie odpocząć pod jeszcze dziwniejszymi drzewami. Wszystko utrzymane jest w jaskrawych i aż rażących kolorach. Do tej pory tylko Croc









Plany wydawnicze IM Group

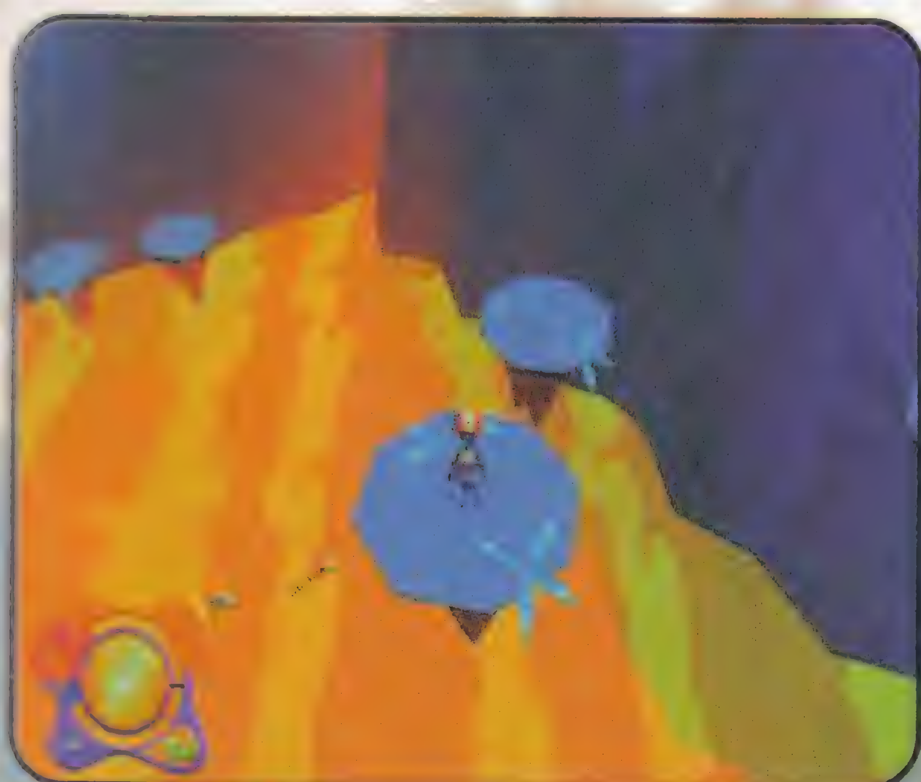
Maj

Anachronox
Baśń O Dziadku Mrozie, Iwanie I Nastce - wersja Pl
Commandos Ammopack (Eidos Interactive Commandos Bel + Bcod)
Cossacks - European Wars - wersja Pl
Gangsters 2 - Vendetta
Heroes Chronicles - Clash Of The Dragon - wersja Pl
Heroes Chronicles - Conquest Of Underworld - wersja Pl
Heroes Of Might & Magic Gigabox Collection (Homm3 + Homm-Ab + Crusadersmm) - wersja Pl
House Of Dead 2
Hugo - Zaklęta Kolejka - wersja Pl
Lego Alpha Team - wersja Pl
Lego Creator - Knight's Kingdom - wersja Pl
Lego Rock Raiders - wersja Pl
Shogun Total War - The Mongol Invasion - wersja Pl
The Typing Of Dead
Twoje Komiksy: Lucky Luke - wersja Pl
Twoje Komiksy: Smerfy - wersja Pl

Późniejsze

Airline Tycoon 2001 - wersja PL
City Trader 2001 - wersja PL

tylko Croc potrafił tak rzucić się w oczy, jednak po odpaleniu AP pogląd ten ulega bardzo szybkiej weryfikacji. W sumie Alien Paranoia jest przesyconą humorem, przezabawną gierką w konwencji TPP. Klimatem najbliższa Neverhoodowi, a wyglądem... nie ma porównania! Jedno jest jednak pewne. Jeżeli chcecie poczuć, jak to jest, gdy się pęka ze śmiechu, musicie zagrać w Alien Paranoję. Uwaga! Sesja powyżej dwóch godzin grozi paranoją!



Coda

Maj
Gilbert Goodmate - wersja Pl
Disciples Gold - wersja Pl
MAGIX playR deLuxe - wersja Pl
Necronomicon - wersja Pl

Późniejsze
Dominion Wars - wersja Pl
Riddle of the Spinx - wersja Pl

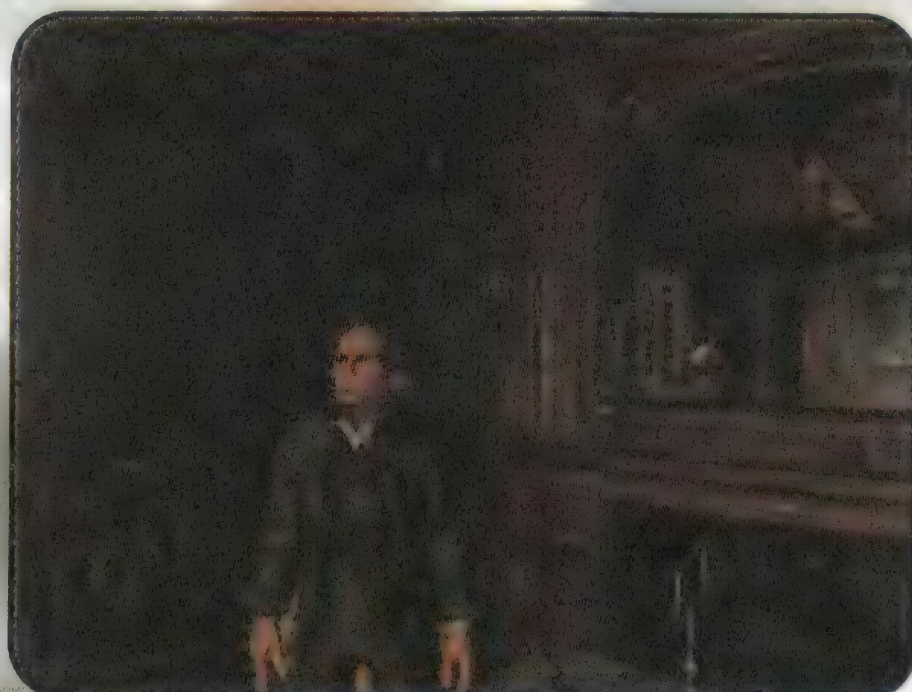
Topware

Maj
Alien Paranoia - wersja PL

Późniejsze
Runaway - wersja PL
World War III - wersja PL
Jack Orlando (dla Windows) - wersja PL
Iron Dignity - wersja PL
Earth 2150 - Lost Souls - wersja PL

Necronomicon

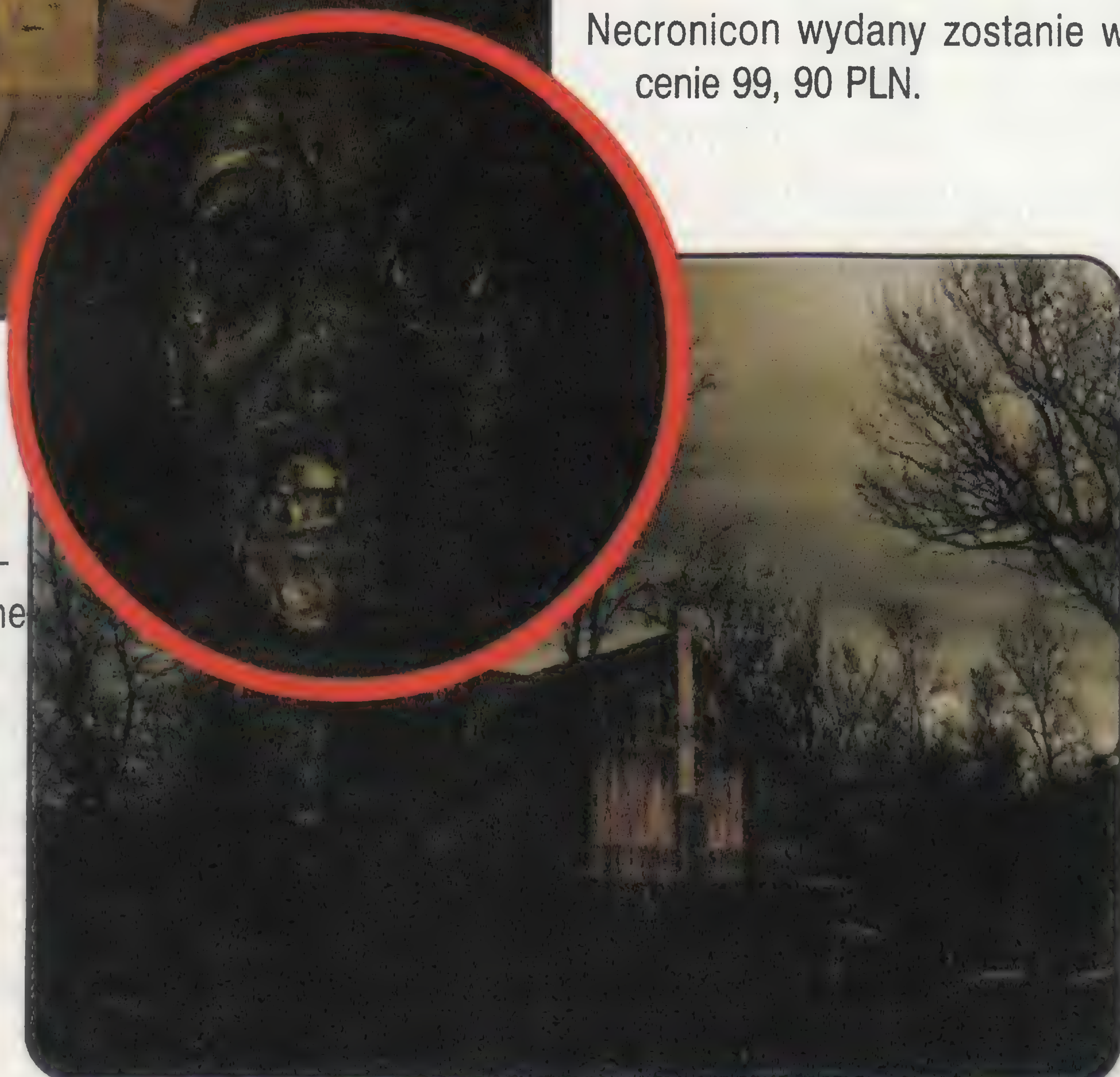
CODA



Twórczość Howarda Philipsa Lovecrafta inspiruje twórców gier komputerowych od chwili, gdy zdołały one uwolnić się od interfejsu tekstowego. Nadają się jednak do tego, by opowiadać historie, które będą podobały się graczom jak jakiekolwiek inne. Powód jest prosty: wizja ludzkości rozwijającej się w kryształowej kuli zawieszonej w pierwotnym chaosie - ludzkości, której istnienie jest skutkiem jedynie przeoczenia którejś z istot sprzed istnienia czasu, działa silnie na wyobraźnię każdego.
Kolejnym, który stara się zdyskontować niesłabnącą popularność mitologii Cthulhu, jest francuskie Wanadoo. Ich Necronomicon ("Obraz Mowy Umarłych" - almanach wiedzy tajemnej spisany przez Szalonego Araba, Abd-Al Hazreda, a w rzeczywistości wymyślony przez Lovecrafta) jest grą przygodową podobną w istocie do Myst czy Black Dahlia - opartą na prerendorowanych filmach ukazujących ruch z możliwością obracania się o 360 stopni w lokacjach wymagających własnej inwencji. Fabuła jest typowa dla opowiadań Mistrza i jego naśladowców: rozgrywa się w latach 20 ubiegłego stulecia i sprowadza się do wyjaśnienia zagadki tajemniczej przemiany przyjaciela głównego bohatera. Podjęte przez ciebie śledztwo już wkrótce wzbogaci się o nowe wątki, odkrywając obecność tajemniczego kultu, praktyk alchemicznych i wreszcie istnienia tajemniczej bluźnierczej księgi czarów - tytułowego Necronomiconu! Twórcy zapowiadają ok. 30 godzin gry, czyli, jak można wnioskować już teraz, 30-godzinnej uczty dla wielbicieli Mistrza i mrocznych zakątków Ziemi!...

Necronicon wydany zostanie w cenie 99, 90 PLN.





Incoming! PLUS

Disciples II:
Pierwsza część Disciples: Sacred Lands, RTS rodem ze Strategy First Inc., uznana została przez Gamespot "najlepszą niedocenioną roku 2000". Disciples II: Dark Prophecy ma na celu usunąć słowo "niedocenioną" z tego zwrotu. Pożyjemy, zobaczymy.

Robimy grę!
Chcecie zrobić grę, a nie macie ani silnika, ani wydawcy? A macie wolną zieloną stówę? Za tę właśnie, śmiesznie niską kwotę oddaje swój silnik (zwany V12, powstały na podstawie engine'u Tribes 2) GarageGames, firma tworzona przez dawnych programistów Dynamix. Co więcej - obiecujące projekty mogą doczekać się oferty od bardzo poważnego wydawcy, jakim okazuje się samo Sierra Studios! Ambitne grupy developerskie, do dzieła!

Peacemakers = Conflict Zone
Dawne Peacemakers zostało przemianowane na lepiej (bardziej politycznie) brzmiące Conflict Zone.

UPDATE: Conflict Zone zostanie wydane u nas przez LEM po śmiesznie niskiej cenie - 49 zł -jeszcze w maju!

Kalisto - RIP
Niestety, po długiej i bolesnej chorobie (finansowej) twórca m.in. Nightmare Creatures wyzionął ducha. Stojąc nad grobem, warto zadać sobie pytanie, co w tej sytuacji stanie się z Highlander Online...

Infogrames ciągle pod kreską, ale...
...ale jak triumfalnie informują jego szefowie - już wypłacalne! Fakt, -20 milionów dolarów w porównaniu z -80 z poprzedniego półrocza - to wygląda naprawdę nieźle... :)

CPL i Counter-Strike
Niezwykła wręcz popularność HL-owego moda Counter-Strike znalazła odbicie w uznaniu jej za oficjalną grę CPL - tej największej bodajże ligi gier FPP. Przy okazji - pula nagród turnieju CPL, jaki odbędzie się w grudniu 2001, to, uwaga, 150 tys. dolarów, a wysokość pierwszej nagrody to równe 50 tys.! I kto powiedział, że granie nie może się opłacać?

Archanioł z Metropolis
Miło nam poinformować, czym aktualnie zajmuje się nasze rodzime Metropolis. Otóż chłopaki wzięli się ochoczo za tworzenie... Archanioła (Archangel), czyli wg anglojęzycznej informacji prasowej - techno-thrillera TPP. Datę premiery określono na 2002. Bliższe informacje - już wkrótce.

Star Trek: Armada II
Wysyp gier opartych na motywach Gwiezdnej Wędrówki nie słabnie. Kolejnym tytułem z tej rodziny jest sequel do ubiegłorocznej Armady, Star Trek: Armada II. Co w niej? M.in. trzy odrębne kampanie (Federacja, Klingoni, Borg - łącznie 27 misji), w ramach których będzie można gnębić Cardassian, Romulan, naturalnie Borga oraz tajemniczo (jak dla mnie, ale dla mnie cały ST to jedna wielka tajemnica...) brzmiącą Rasę 8472! Ciekawostką jest fakt, że twórca Armady II, Mad Doc, to częściowo członkowie nieodżałowanego Looking Glass Studios (pozostali to autorzy oryginalnej Armady).

Ramnathep - do piachu
Niemiecki wydawca enjoy Entertainment poinformował, że Ramnathep, adventure 3D osadzone w nierealiach Hollywoodu lat dwudziestych ubiegłego stulecia, poszedł do piachu. Powodu nie podano, nietrudno jednak zorientować się, że coś chłopakom nie wyszło.

SWAT 3 EE - kolejne zadanie
Na oficjalnej stronie gry pojawiło się kolejne m-playerowe zadanie do SWAT 3 Elite Edition. Uwaga: waga średnia - 12 MB!

producent: Xilam/Ubi Soft/LEM
platforma: PC

Stupid Invaders

Przed wami solucja do jednej z najciekawszych gier przygodowych, jakie pojawiły się ostatnio na rynku. W tekście wymieniono jedynie czynności wymagane w celu ukończenia gry. Oprócz nich możemy wykonać masę innych rzeczy, które jednak nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę (oglądanie TV, spuszczanie wody w toalecie, rozmowy z najróżniejszymi osobnikami oraz wiele innych). Zanim zaczniecie grę, pamiętajcie, że można w niej niejednokrotnie zginąć, więc radzę robić w miarę często save'y.

Część I - Dom do wynajęcia

Grę rozpoczynasz w łazience jako Bud. Podejdź do sedesu i weź przepychacz. Z kolei po lewej stronie zobaczysz półkę, z której zabierzesz papier toaletowy "moro" i zieloną butelkę. Następnie udaj się w kierunku okna, połącz przepychacz z papierem i to, co udało ci się z tego uzyskać, wykorzystaj do otwarcia okna. Wyjdź na zewnątrz i wejdź po drabinie na dach, zajrzyj do komina, a następnie porozmawiaj ze znajdującym się w środku osobnikiem. Użyj butelki na kominie, a potem (po usłyszeniu różnego rodzaju jęków i wrzasków) wejdź do środka. Gdy zjedziesz już na dół, od razu zauważysz wielką puszkę z kwasem siarkowym. Weź ją i idź w kierunku pajęczyny. Tu podnieś z podłogi łom, a potem sięgnij po lejek stojący na regale. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i idź na dół. Łomem otwórz trumnę, po czym włóż lejek do ust zombiaka i wlej tam kwas siarkowy. Zabierz klucz z trumny i wróć do miejsca, z którego wziąłeś łom. Teraz wejdź po schodach, potem po drabinie, a następnie za pomocą klucza otwórz kłódkę. Kliknij prawym przyciskiem myszy pułapkę, podnieś ją i połóż przed schodami. Naciśnij wyłącznik do światła i czekaj. Za chwilę pojawi się Bolok i wpadnie w tę jakże sprytną zasadzkę. Wtedy wejdź po schodach.

Gdy znajdziesz się w przedpokoju, udaj się w prawo. Otwórz brązowe drzwi i weź z pudełka rakietę. Następnie wyjdź z pokoju, otwórz niebieskie drzwi (kuchnia), podejdź do szuflady i wyjmij z niej zapalniczkę. Teraz wróć do przedpokoju i idź w prawo, dopóki nie zobaczysz znajdujących się naprzeciwko drzwi. Wejdź w te po lewej stronie, użyj rakiety na palenisku, a następnie zapalniczki na rakiecie. Wyjdź z pokoju, a potem wejdź po schodach i tu udaj się w prawo. Otwórz napotkane drzwi do toalety, w jej wnętrzu zbliż się do pralki i wyjmij ukryty w środku klucz. Wyjdź na korytarz, a gdy zauważysz głowę łosia wiszącą na ścianie, skieruj się prosto. Po lewej stronie dostrzeżesz drzwi - otwórz je. Przy samym wejściu znajduje się szafa, z której powinieneś zabrać kalesony. Otwórz znajdującą się nieopodal szufladę (używając klucza) i weź z niej suszarkę do włosów. Teraz wyjdź z pokoju i schodami wdrap się na strych. Tu podejdź do wanny, a następnie otwórz drewniane drzwi. Udaj się w kierunku ciemnego miejsca po lewej stronie. Gdzieś tam znajduje się przełącznik, który musisz pstryknąć. Trochę trudno go znaleźć w całkowitej ciemności, ale po jakimś czasie na pewno go odnajdziesz. Wtedy dwukrotnie użyj skrzyni i weź korbę, która znajduje się na górnej półce, po czym idź w dół, zbliż się do okna i włóż zdobyty przed chwilą przedmiot do dziury. Teraz wyjdź przez okno na zewnątrz. Weź deskę i użyj jej na gzymsie, a następnie przejdź na drugą stronę, skąd możesz wejść po drabinie i wskoczyć do komina. Teraz drobna uwaga: nie chodź za dużo po pokoju, bo z ukrycia wyskoczy Bolok i będzie niemiły. Użyj kalesonów na kredensie, po czym wejdź po drabinie i wróć do kuchni. Tu po lewej stronie znajdują się drzwi prowadzące do ogrodu. Otwórz je, a za nimi zauważysz zwisający fragment kalesonów - przywiąż go do kosiarki, a następnie jej użyj. Wróć do przedpokoju, skieruj się w prawo, a następnie wejdź po schodach. Idź w lewo, wejdź na kolejne schody, a potem udaj się na strych. Po prawej stronie znajdują się niebieskie drzwi, które zaprowadzą cię do pokoju. Podejdź do telewizora. Weź kabel znajdujący się tuż obok i czym prędzej wydostań się z tego pomieszczenia tymi samymi drzwiami, którymi wszedłeś. Podejdź do wanny i otwórz drewniane drzwi. Zbliż się do okna i wyskocz na zewnątrz.



Teraz przejdź po desce, znowu wejdź po drabinie i wskocz do komina. Użyj kabla na gniazdku, a następnie suszarki na kablu.

Teraz wcielisz się w Etno. Skieruj się dwukrotnie w prawo, a później prosto przed siebie. Otwórz walizkę i podnieś baterię. Omiń stalowe drzwi i idź naprzód. Zbliż się do wielkiego teleskopu i podejdź do gniazdka, na którym użyjesz baterii. Potem udaj się w stronę komputera. Porozmawiaj z nim, wybierając kolejno odpowiedzi: drugą (krykiet), drugą (papiery), pierwszą ("jest mi strasznie przykro"), drugą ("polecisz z nami"), drugą ("oczywiście, że jest"), drugą (dwie podróże). Wróć do miejsca, w którym otworzyłeś walizkę. Tu użyj baterii do SMTV, a następnie samego SMTV i nie przeraź się, gdy zobaczysz, że zamieniłeś się w szczura. Stalowe drzwi będą otwarte, więc wejdź do środka i podnieś encyklopedię. Wyjdź na zewnątrz.

Część II - Fabryka nawozów

Tym razem przyjdzie ci się wcielić w Gorgiousa. Najpierw obejrzyj małe kurczaki, a następnie podnieś jednego z nich. Idź drogą w lewo, aż trafisz na czaszkę. Wówczas wejdź na mały półwysep znajdujący się po lewej stronie, wróć do czaszki i porozmawiaj z gigantyczną kurą. Potem wejdź do kanału.



Candy to bardzo sympatyczna postać, ale niestety tym razem nie pograsz nim zbyt długo. Wystarczy, że będziesz szedł prosto korytarzem i otworzysz pierwsze drzwi, które napotkasz na swojej drodze.

Wracamy do Gorgiousa. Wdrap się po drabinie na górę, wejdź do windy i użyj przełącznika. Przejdź przez most, a później udaj się w lewo. Skorzystaj z windy, po czym przejdź przez kolejny most, aż w końcu trafisz do pokoju ze zdjęciami krów powieszonymi na ścianie. Nie zwracaj uwagi na ten jakże oryginalny element dekoracyjny, tylko wejdź po schodach i podnieś łyżkę. Użyj jej dwukrotnie na wielkim garnku, a potem podnieś go. Teraz idź do następnego pokoju i wdrap się po schodach, jednak pod żadnym pozorem nie podnoś młotka leżącego tuż obok ciebie. Załóż na głowę garnek, a gdy będziesz już bezpieczny - weź młotek. Wróć do poprzedniego pokoju. Znowu przejdź przez most, użyj windy i zjedź na dół. Drogą kieruj się w prawo. Teraz użyj przełącznika, a następnie wejdź po schodach. Gdy trafisz na rozwidlenie, skręć w prawo. Osobnika zajętego spawaniem potraktuj młotkiem, po czym podnieś stojącą obok butlę z gazem. Stąd ruszaj w prawą stronę, zejdź po schodach, przejdź mostem i wejdź do pokoju. Przyjrzyj się dokładnie różowemu pieskowi i pod żadnym pozorem nie zbliżaj się do niego! Oddziela cię od niego srebrna linia - użyj na niej butli z gazem. Gdy zwierzątko już sobie wesoło pofrunie do góry, weź budę, a następnie otwórz drzwi i udaj się do kolejnego pomieszczenia. Tu podnieś deskę, przeskocz nad olbrzymim kablem znajdującym się na podłodze, a następnie użyj budy na skrzyni. Wdrap się na górę, używając postawionej przed chwilą budy, skąd weźmiesz znajdującą się na samym szczycie wciągarkę. Wróć do pokoju zamieszkiwanego przez urocze psisko, przejdź przez most i windą zjedź na dół. Teraz kieruj się w prawo, po chwili zaś użyj wciągarki na trzeciej krowie od lewej (tej z kolczykiem w nosie). Zrób tak dwukrotnie, a potem użyj deski na krowie i w końcu użyj krowę. Wejdź do windy, popchnij krowę trzy razy i otwórz drzwi. Popchnij krowę jeszcze raz, podnieś hak i użyj dźwigni.

Do akcji znowu wkracza Candy. Wejdź do łazienki, w której otworzysz szufladę. Obejrzyj dokładnie jej zawartość. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, znalazłeś żyletkę. Z kolei na wannie stoi olejek do ciała - weź go. Teraz wyjdź z łazienki i udaj się w prawo. Omiń drzwi i ruszaj dalej, aż zobaczysz wielki napompowany puf, który niestety musisz podnieść. Potem wróć do drzwi i olejkiem nasmaruj zawiasy, a następnie wyjdź na zewnątrz. Udaj się w lewo, omiń miniaturowe wysypisko śmieci i użyj pufa na ziemi w taki oto sposób: usiądź na pufie, a potem użyj na nim żyletkę. Tak dostałeś się właśnie na górę. Otwórz drzwi, po czym skręć w prawo, by móc podnieść rurę od odkurzacza. Wejdź do następnego pomieszczenia i wykorzystaj strój do nurkowania (stoi sobie spokojnie w rogu). Podejdź do żółtej łodzi podwodnej i wdrap się po drabinie do środka. Skieruj się w lewo, następnie wejdź po drabinie i wyjmij rybę z akwarium. Wydostań się czym prędzej z łodzi i wróć do miejsca, w którym założyłeś strój nurka. Stąd ruszaj w prawo, a po chwili otwórz małą szafkę. Użyj rury na zaworze znajdującym się w środku, potem użyj zaworu, a teraz użyj kurka. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, powinieneś zobaczyć ogień. Weź puszkę, której zawartość gotuje się na nim. Dorzuć swoją rybę do stosu, który leży w wiadrze i podejdź do lodówki. Podnieś wiaderko, naciśnij przycisk znajdujący się przy stalowych drzwiach, po czym wejdź do kabiny. Spójrz na panel sterowania, wciśnij dwójkę i wyjdź na zewnątrz, skąd ruszysz mostem przed siebie. Idź cały czas prosto, aż natrafisz żelazną kurtynę. Póki co jest przeszkodą nie do pokonania, ale nie przejmuj się - zaraz coś zaradzimy. Udaj się w prawo, idąc dopóty, dopóki nie natkniesz się na drzwi. Otwórz je, naciśnij przycisk, a następnie możesz podziwiać, jak zamieniasz się w spłaszczonego Candy'ego. Teraz wróć do kurtyny, a bez najmniejszych problemów będziesz mógł pod nią przejść. Teraz zejdź po schodach (w międzyczasie wrócisz już do normalnej postaci), idź w prawo, aby pokonać kolejne schody, a następnie otwórz drzwi znajdujące się po prawej stronie. Użyj wiaderka na krowie.

Część III - Strefa 52

Nareszcie możemy kontrolować poczynaniami Stereo. Zatem idź w dół, a potem do góry w stronę wyjścia. Po tym, jak znajdziesz się na zewnątrz, ruszaj przed siebie, aż dotrzesz do windy, do której wejdziesz. W środku naciśnij przycisk z numerem 1. Następnie wyjdź z windy i otwórz najbliższe drzwi, które napotkasz na swojej drodze, po czym te znajdujące się po lewej stronie. Weź zieloną butlę i napełnij ją gazem rozweselającym (rysunek z uśmiechniętą buzią). Opuść pomieszczenie i wejdź do prosektorium. Udaj się na koniec gzymsu, a potem otwórz klapę, by użyć gazu rozweselającego na rurze. Teraz idź w prawo, następnie zjedź windą i znowu idź w prawo. Dwukrotnie spróbuj urwać nogę Igora. Zabierz mu też kartę magnetyczną, po czym opuść pomieszczenie i wyjdź na korytarz, na którym znajdziesz windę. Po tym, jak znajdziesz się w środku, naciśnij przycisk z numerem 2. Idź przed siebie, aż dotrzesz do strefy więziennej. Podejdź do kosmicznej cegły, po czym za pomocą karty magnetycznej otwórz elektroniczny zamek. Teraz podnieś cegłę. Wróć do windy i w środku naciśnij przycisk z numerem 3. Gdy już dotrzesz na miejsce, podejdź w kierunku platformy i wykorzystaj ją. Następnie przyłóż stopę Igora do identyfikatora stóp i wejdź do pomieszczenia.



Teraz pogramy trochę jako Candy. Zagadaj do gigantycznej muchy siedem razy, a potem wejdź po schodach, udaj się w prawo po dwakroć, na końcu zaś załóż strój robota płci żeńskiej.

Gorgious znowu wkracza do akcji! Podnieś wnętrzności Obcego i idź prosto, a po chwili weź czaszkę Obcego, by nalać do niej trochę radioaktywnego ścieku. Teraz ruszaj prosto, następnie podnieś jego małą kość, po czym połącz ją z wnętrznościami. Przejdź po krawędzi i użyj wnętrzności połączonych z kością w celu podniesienia krat. Za nimi zabierz kawałek drewna i zacznij się wspinać. Weź kolejny kawałek drewna, a następnie za pomocą czaszki z radioaktywną wodą podnieś kratę. Wejdź po drabinie, a kiedy będziesz na górze, zabierz hak i zejdź. Użyj haka na rurze odprowadzającej gaz i wróć do miejsca, w którym znajdowała się drabina. Hakiem otwórz drzwi i udaj się do lewego rogu pokoju, z góry weź mały młotek, a następnie stłucz nim szybę i zabierz siekierę. Podejdź z nią do obrazu przedstawiającego postać doktora Sakarine'a. Teraz zbliż się do wyjścia i siekierą zniszcz taboret. Możesz już opuścić pomieszczenie. W tym celu otwórz drzwi znajdujące się po lewej stronie, po czym otwórz kolejne.

Powracamy do Candy'ego w stroju robota. Podejdź do kanapy i zabierz z niej pieniądze. Wyjdź z domku, aby wrócić do muchy. Daj jej kasę. Potem przejdź przez most, aż trafisz do pokoju teleportacyjnego. Dookoła widać dwadzieścia jeden teleportów. Wchodź po kolei do tych z numerami: 1, 3, 8, 21.

Stereo już na nas czeka. Kliknij ekran i idź drogą prowadzącą w prawo dopóty, dopóki nie znajdziesz teleportu. Kiedy już to nastąpi, oczywiście użyj go, włączając przełącznik, który znajduje się po prawej stronie. Połóż kosmiczną cegłę na czerwonym przycisku, użyj teleportu i idź przed siebie, a później dwukrotnie skręcając w lewo. Teraz czeka cię test pamięci. Zabawa jest dosyć prosta - wyświetli się jeden z czterech kolorów (niebieski, czerwony, zielony lub żółty), a ty musisz zapamiętać jaki i nacisnąć odpowiedni przycisk. Następnie pojawi się ten kolor, a wraz z nim jeszcze jeden inny. Powinieneś powtórzyć oba. Później ukażą się trzy, cztery i tak dalej. Cała trudność polega na tym, że za każdym razem kolejność wyświetlania kolorów jest inna, więc jeśli będziesz miał naprawdę duże problemy, zawsze możesz zapisywać kolejność na kartce. Kiedy wygrasz, opuść to pomieszczenie, udaj się w prawo i otwórz tajne drzwi. Podejdź do biurka.

Teraz jako Bud zmierzaj prosto, by podejść do sedesów. Skorzystaj z największego, dwukrotnie skręć w prawo i wejdź do następnego pomieszczenia. Wskocz na platformę, a twoim oczom ukaże się wielki labirynt, z którego trudno się wydostać nawet z pomocą dokładnej instrukcji, jednak nie załamuj się. Gdy znajdziesz się już w środku, udaj się w kierunku dolnej części ekranu, a następnie w prawo, w kierunku flagi. Teraz musisz po dwakroć skierować się ku dolnej części ekranu i podążać dalej tą ścieżką. Jeśli będzie ci się wydawało, że trafiłeś na ślepą uliczkę, skieruj się w lewą górną stronę labiryntu, później w lewą dolną. Idź trzy razy z rzędu w kierunku północnym, a potem: w lewo, na dół, ponownie na dół, w lewo, do góry, na dół, na dół, w prawo i na dół. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, wyszedłeś z labiryntu! Brawo! Wskocz do dziury, z której zabierzesz zielonego Obcego, po czym idź na północ, aż spotkasz robota, z którym powinieneś rozmawiać do momentu, kiedy pojawi się propozycja zrobienia mu masażu stóp. Gdy się z tym uporasz, idź na dół, po drodze omijając wentylator. Użyj robota, a potem udaj się na południe i później trzykrotnie w kierunku zachodnim. Tu podnieś rurkę i dwa razy z rzędu udaj się w kierunku południowym, a następnie sześć razy we wschodnim. Użyj kamienia, podnieś czaszkę. Teraz idź w lewo, po czym cztery razy na północ, porozmawiaj z... trąbką.

Jako Etno musisz BARDZO szybko udać się na południe, a następnie użyć sprężyny. Masz na to jakieś trzy sekundy, ponieważ później zamienisz się w pieczeń. Jeśli ci się uda, skręć na południe i wejdź do teleportu. Skorzystaj z ruchomej platformy, potem wejdź po drabinie i wdrap się po schodach. Teraz idź w prawo, wskocz na platformę i za jej pomocą dostań się na górę. Stąd ruszaj drogą w prawo, po czym ponownie wykorzystaj ruchomą platformę. Po lewej stronie znajduje się drabina - skorzystaj z niej. Weź szczura, a następnie z powrotem udaj się na sam dół tą samą drogą, którą tu przyszedłeś. Wskocz na małą platformę i naciśnij zielony przycisk. Teraz zejdź z niej i podejdź do drzwi, które otworzysz, naciskając przycisk. Wejdź do środka.



Tym razem Stereo nie będzie miał dużo do roboty. Wystarczy, że pójdziesz na południe i wejdziesz do następnego pomieszczenia.

Wracamy do Buda. Cofnij się i idź w prawo. Udaj się na wschód, zaś później na północ, a ostatecznie na zachód. Teraz idź w prawo i użyj rurki, którą zdobyłeś jakiś czas temu, na rurze wystającej z ziemi, po czym czaszki na tej samej rurce. Skieruj się w lewo, a gdy zobaczysz statek kosmiczny, udaj się w przeciwnym kierunku. Wejdź w drzwi znajdujące się po lewej, po czym użyj panelu sterowania, aby wypuścić swoich przyjaciół.

Niestety, powoli zbliżamy się do końca, a na pożegnanie przyjdzie nam wcielić się w postać Candy'ego. Zatem zejdź po drabinie, po czym uczyń to jeszcze raz. Następnie idź przed siebie, zeskocz i użyj windy. Teraz zmierzaj w prawo, później podnieś beczkę i podłącz do niej rurę. Wejdź do rakiety i podejdź do koła, aby je wykorzystać. Wdrap się i użyj czerwonej dźwigni, po czym wejdź na drabinę. Użyj czerwonego przycisku i zacznij się cieszyć, bo właśnie ukończyłeś grę Stupid Invaders.

Bartłomiej Kossakowski



producent: Micropose
platforma: PC

Majesty The Northern Expansion

Po kilku długich miesiącach wszyscy fani przecudownego Majesty nareszcie otrzymali równie dobry dodatek zatytułowany The Northern Expan- [illegible] nowe questy są bodajże jeszcze ciekawsze niż w oryginalnym Majesty. Nie wierzycie? Przekonajcie się zatem sami, a tym którzy już [illegible] po The Northern Expansion i utknęli w którymś queście, polecam przeczytanie poniższej solucji. Używam w niej przeważnie terminologii angielskiej, bowiem polski dystrybutor na razie nie ma zamiaru lokalizować dodatku - w przeciwieństwie do Majesty.



Scions Of Chaos

Poziom trudności: początkujący.
Cel: zabić trzech wrogich bohaterów - Priestess, Warrior Of Discord oraz Cultist.
Budynki startowe: Outpost, Magic Bazaar i Temple To Fervus.
Restrykcje: brak.
Złoto: 20 000 sztuk.

Jest to jedyny quest w The Northern Expansion o współczynniku trudności: początkujący. Zadanie postawione przed graczem nie jest zbyt skomplikowane i polega na zabiciu trzech wrogich herosów o wysokim poziomie doświadczenia. Zacznij od wybudowania Warrior Guild oraz rekrutacji Cultist. Priestess zaatakuje pierwsza, a zatem potrzebujesz Cultist, aby powstrzymać ją, zanim zostanie wybudowana Warrior Guild i będziesz mógł rekrutować Warriors Of Discord. Gdy tylko gildia wojowników zostanie wybudowana, kup szybko czterech Warriors Of Discord i rusz do walki z Priestess, używając Call To Arms. Powinni oni sobie z nią poradzić. Jeśli któryś z Cultist lub Warrior Of Discord zginie, zastąp go nowym. Gdy Priestess polegnie, zaatakuje wrogi Cultist wraz z hordą małych potworów. Wojownicy Niezgody poradzą sobie jednak z nimi dość szybko. Nie zapomnij tylko rekrutować nowych wojowników na miejsce poległych. W końcu zaatakuje Warrior Of Discord. Uderz na niego wszystkimi siłami i użyj Call Of Arms lub lecz Wojowników Niezgody pojedynczo, po wycofaniu rannych z walki. Będzie to ciężka przeprawa, a to z uwagi na fakt, iż Warrior Of Discord korzysta z Super Strike'a i wielu z twoich herosów może zginąć. Jednak jeśli będziesz na ich miejsce stale posyłał nowych, zwyciężysz.

Urban Renewal

Poziom trudności: zaawansowany.
Cel: zniszczyć wszystkie budynki oznaczone kolorem czerwonym: Bungalow, Rogue Guild, Goblin Structure, Inn, Lounge, Gambling Halls, Statue.
Restrykcje: nie możesz budować Rogue Guild oraz Bungalow.
Budynki startowe: Level 2 Palace, Level 2 Magic Bazaar i Level 1 Marketplace.
Złoto: 10 000 sztuk.

Ten quest mocno przypomina misję Elven Treachery z Majesty. Niedługo po rozpoczęciu gry zostaniesz zaatakowany przez hordy Goblinów, Ratmenów, Warriorów, Elfów, Rogues i kilku Barbarzyńców. Ponieważ na starcie nie masz za wiele złota, postaraj się je wykorzystać jak najrozsądniej. Kup zatem przede wszystkim Priestess, ponieważ są one tanie i produkują szkielety. Na początek wybuduj zatem Krypta Temple i kup cztery Priestess, po czym rozbuduj do trzeciego poziomu Marketplace. Następnie wybuduj w pobliżu Krypta Temple trzy Inns. Dzięki temu Priestess będą mogły szybko przemieniać ich w umarlaki. Tak też zrobią i wkrótce będziesz mógł zaznaczyć flagami ataku wrogie budowle. Te najbliższe zaznacz i daj nagrodę w wysokości 100 sztuk złota. Twoje Priestess powinny się tym zainteresować, a ty w tym czasie wybuduj Sorcer's Guild i rozbuduj ją do drugiego poziomu. Kiedy zniszczysz wszystkie wrogie Gilds oraz Inns, grupa około sześciu Łotrzyków i Elfów zaatakuje twą siedzibę. Myślę, że wystarczy na nich Priestess, która rzuci Chain Lightning. Jeśli tak się nie stanie, powtórz czynność. Po oczyszczeniu niemal całej mapy pojawi się duża horda Goblinów. Wśród niej jest Goblin Champion, Warrior i Priest. Szybko pozbieraj flagi ataku, aby twoi bohaterowie skoncentrowali się na obronie. Ponownie najskuteczniejszą bronią okaże się Chain Lightning, które to zaklęcie poważnie osłabi szeregi atakujących Goblinów. Po tym ataku wybuduj Ranger Guild i zwerbuj kilku Łowców, którzy przeszukają dalszy, nieodkryty jeszcze teren. Zniszcz wszystkie pozostałe budynki wroga i ciesz się zwycięstwem.

Rise Of The Ratmen

Poziom trudności: zaawansowany.
Cel: zabić Rhoden (King Of The Ratmen) i wyeliminować wszystkie ścieki w pobliżu miasta.
Budynki startowe: Level 2 Palace, Ranger Guild, Level 1 Marketplace, Inn. Są również i inne budynki, lecz zostaną one na samym początku zniszczone, więc nie zaprzątaj sobie nimi głowy.
Restrykcje: brak.
Złoto: 15 000 sztuk.

Startujesz z dużą liczbą budynków, a zatem wokół twego królestwa jest pełno ścieków, z których wypełzają potwory. Są to przeważnie różnej maści Ratmeni, którzy z zapałem niszczą budowle. Zaraz po rozpoczęciu questu zwerbuj silne i szybkie jednostki, jakimi bez wątpienia są Paladyni. W tym celu wybuduj Dauros Temple. Rekrutuj także Łowców i rozbuduj targ do poziomu drugiego. Niestety, Łowcy będą ginąć dość szybko, choć jest to niejako bez znaczenia, bowiem najważniejsze jest, abyś kupił jak najszybciej Paladynów i wybudował Warrior Guild. Po powstrzymaniu pierwszej fali atakujących zajmij się kanałami dookoła twego królestwa. Wybuduj także Rogue Guild i rozbuduj ją od razu do drugiego poziomu. Kiedy skończysz ją budować, przyjdzie ci się z mierzyć z największym wyzwaniem podczas tego questu. Na Ardanię nadciągnie horda Ratmenów i zaatakuje wszystkie budynki. Ustaw bohaterów na tryb "Defending The Realm" i rzuć się na wroga. W atakującej grupie jest sporo Ratman Shamanów rzucających zaklęcie "Slow", więc na pewno nie przyjdzie ci to łatwo i szybko. Gdy jednak ich w



końcu pokonasz, rozbuduj swoją armię. Do wyboru masz zbudować drugą Warrior Guild lub rozbudować zamek do poziomu trzeciego i postawić świątynię rekrutującą Solarii lub Adeptów. Solarii są silniejsi od Paladynów, lecz nie posiadają umiejętności Call To Arms, która jest bardzo ważna w tym queście. Myślę, iż najlepszym wyjściem jest druga Gildia Wojowników. Natomiast z całą pewnością powinieneś wybudować Blacksmith i rozbudować ją. Po wybudowaniu drugiej Gildii zwerbuj kolejnych Paladynów. W tym czasie nadciągnie kolejna fala Ratmenów, lecz tym razem poradzisz sobie już bez większych trudności. Pamiętaj tylko, aby używać Call To Arms, ilekroć fala atakujących zbliży się do Warrior Guild. One są najważniejsze, bo gdy wróg je zniszczy, herosi opuszczą królestwo i co wtedy? Cały czas rozbudowuj również kuźnię, aby twoi wojownicy nabywali coraz lepszą broń. W dniu 24 tego questu pojawi się Rhoden wraz z hordą Ratapuls oraz Ratmen Champion. Jakby tego było mało, wokół zamku wyrośnie osiem ścieków i zaczną z nich wychodzić kolejni Ratmeni. Czeka cię bardzo długa walka, choć sam Rhoden nie jest zbyt silny i ma zaledwie 200 punktów życia.

Fortress Of Ixmill

Poziom trudności: zaawansowany.
Cel: zniszczyć Ixmill Fortress.
Budynki startowe: Level 1 Palace, Level 1 Blacksmith, dwie Guardhouse.
Restrykcje: brak.
Złoto: 12 500 sztuk.

Zadanie jest teoretycznie proste: zniszczyć fortecę Ixmill, lecz nie jest to wbrew pozorom łatwe. Przede wszystkim dlatego, że jest ona strzeżona przez Deaminwood i Flowering Strangleweed, które z zapałem polują na herosów. Jakby tego było mało, jest tam całkiem spora horda Minotaurów, Shadowbeast i Rust Spitter. No i wreszcie ostatnim utrudnieniem jest złoto, a raczej jego brak. Całą sprawę komplikuje brak na początku gry targu, a tym samym przypływu gotówki. Dlatego musisz rozważnie rozdysponować posiadane na początku złoto. Przede wszystkim rozbuduj zamek do poziomu drugiego i postaw Elven Bungalow, a także rekrutuj Paladynów, którzy powstrzymają pierwsze atakujące kreatury w postaci Goblinów i Ratmenów. Potem wybuduj Rogue Guild, kup czterech Łotrzyków oraz rozbuduj kuźnię do poziomu drugiego, a także Guardhouse. Gdy tego dokonasz, postaw w pobliżu zamku Marketplace i rozbuduj go jak najszybciej oraz rozbuduj zamek do poziomu drugiego, po czym wydaj złoto na Dauros Temple i Bungalow. Tylko nie rekrutuj w chwili obecnej Mnichów, ponieważ każda sztuka złota się liczy!!! Pozostaw złoto na Warrior Guild i Paladin. Złota zacznie przybywać, gdy Bungalow zostanie ukończony. Teraz wybuduj Gildię Wojowników i zwerbuj Paladynów, z których każdy kosztuje tysiąc sztuk złota. Gdy ich zakupisz, możesz przez chwilę zająć się oszczędzaniem kasy, bowiem Paladyni zapewnią ci bezpieczeństwo i spokój. Gdy zbierzesz dwa tysiące sztuk złota, wybuduj drugi targ w pobliżu strażnicy i oczywiście jak najszybciej go rozbuduj. Teraz, kiedy złota zacznie ci przybywać, możesz zająć się rekrutacją herosów z Gildii. Zacznij od Mnichów, a w tym samym czasie postaw drugą Warrior Guild, aby zakupić kolejnych Paladynów, lub zaczekaj i rozbuduj do trzeciego poziomu zamek i wówczas wydaj złoto na Solarii. Zdecyduj się jednakże szybko, ponieważ wkrótce na twój gród ruszy fala Rust Spitter oraz Shadowbeast i musisz mieć ośmiu bohaterów, aby ich powstrzymać. Kiedy zamek zostanie rozbudowany do trzeciego poziomu, złoto nie będzie już stanowić kłopotu, a zatem możesz spokojnie wybudować kolejną Warrior Guild, Helia Temple, Rangers Guild (rozbuduj ją do drugiego poziomu), Agrela Temple oraz Magic Bazaar i Sorcer's Abode. Posiadając około dwudziestu herosów, możesz poważnie zacząć myśleć o zniszczeniu Ixmill Fortress. Najpierw uporaj się z pilnującymi drogi do fortecy Daemonwood. Pomoże ci w tym czar Change Of Heart z Sorcer's Abode. Później zaatakuj samą fortecę, ustawiając na niej flagę ataku z nagrodą w wysokości tysiąca sztuk złota.

Valley Of Serpents

Poziom trudności: zaawansowany.
Cel: zniszczyć wszystkie Snake Pits w okolicy Ardanii. Dodatkowo nie możesz dopuścić do zniszczenia Bungalowu.
Budynki startowe: Level 1 Palace, Level 1 Magic Bazaar, Level 3 Sorcer's Abode, Level 1 Temple Lunord, Level 1 Agrela Temple, Hall Of Champions, Inn, Bungalow.
Restrykcje: nie są dostępne w tym queście domy, ścieki i cmentarze.
Złoto: 20 000 sztuk.

Po rozpoczęciu gry zauważysz zapewne, iż wszystkie twe budowle z wyjątkiem Bungalowu są skupione wokół zamku. A przecież jednym z zadań tego questu jest ochrona Bungalowu. Warto zaznaczyć, że od czasu do czasu dostaniesz pomoc militarną od sąsiadów. Z reguły twą armię wzmocnią Elfy, sporadycznie również potężni herosi. Na dobry początek masz czterech Healer oraz czterech Adeptów, możesz zatem spokojnie rozbudować swój zamek. Następnie zbuduj Warrior Guild oraz Dauros Temple, ponieważ potrzebujesz szybkie i mocne jednostki zdolne obronić Bungalow. Oczywiście z Warrior Guild rekrutuj Paladynów, a także wynajdź Fire Balm w Magic Bazaar. W mniej więcej tym samym czasie pojawi się w Ardanii pierwsza fala Gorgon i Meduz. Powstrzymaj je i pomiędzy zamkiem a Bungalowem wybuduj kuźnię oraz jak najszybciej ją rozbuduj. Gdy kuźnia stanie, adepci powinni teraz patrolować teren pomiędzy zamkiem a Bungalowem, więc w pobliżu zamku postaw targ, ale pamiętaj, aby produkować w nim na razie tylko Healing Potions, ponieważ resztę złota musisz wydać na wybudowanie drugiej Gildii Wojowników. W międzyczasie rozbuduj także kuźnię do poziomu drugiego, a później targ do trzeciego. Wkrótce potem przybędzie do Ardanii sześć, może osiem Elfów, które wzmocnią twą armię i wybudują kolejne Bungalowy. Aby dodatkowo wzmocnić siły Elfów, postaw Rogue Guild i rozbuduj ją do drugiego poziomu. Elfy dysponujące zatrutymi strzałami doskonale sobie poradzą z Gorgon i Ice Dragon. W chwilę po rozbudowaniu Rogue Guild w mieście zjawią się posiłki w postaci Gnome Champion wraz z Gnome Mage posiadającym sporo czarów. Niemal równocześnie zaatakuje Ardanię spora grupa Gorgon i trzech Ice Dragon. Celem ich ataku jest oczywiście Bungalow, dlatego też ustaw na każdym Ice Dragon flagi ataku z nagrodą w wysokości 300-500 sztuk złota oraz użyj Call Of Arms na Warrior Guild. Nie martw się zbytnio, jeśli któryś z Ice Dragon zniszczy jeden Bungalow, przecież w mieście masz ich więcej. Nie wahaj się podczas walki na używanie Change Of Heart na swych Paladynów. Wszyscy muszą przeżyć. Po pokonaniu wroga zaszalej i postaw trzecią Gildię Wojowników, a gdy stanie rekrutuj czterech Paladynów. Nie martw się za bardzo o złoto, gdyż targ oraz kuźnia powinny przynosić spore zyski. Posiadając tak silną armię, nie musisz już się martwić o ataki wroga, a zatem pora na odszukanie i zniszczenie wszystkich Snake Pits. Porozstawiaj gdzie trzeba flagi eksploracji i ataku, a twoi Paladyni ruszą ochoczo do oczyszczania królestwa. Po jakimś czasie armię wzmocnią dodatkowo cztery karły, w tym dwa Dwarven Monks. Tradycyjnie już zaraz potem na Ardanię nadciągnie kolejna fala potworów, lecz tym razem nie powinni oni stanowić większego zagrożenia. Pozabijaj je i zniszcz pozostałe Snake Pits.

Darkness Falls

Poziom trudności: ekspert.
Cel: zniszczyć wszystkie legowiska Styx i Stone oraz pozabijać ich.
Budynki startowe: Level 1 Palace, Level 3 Magic Bazaar, Warrior Guild.
Restrykcje: nie są dostępne w tym queście Dwarven Settlement.
Złoto: 15 000 sztuk.

Pierwsza misja o współczynniku trudności ekspert, choć tak naprawdę nie jest ona zbyt trudna. Jedyny problem jest taki, że musisz zabić zarówno Styx, jak i Stone w tym samym czasie. Jeśli tak się nie stanie, to na drugi dzień odrodzą się one z maksymalną ilością zdrowia. Najpierw wybuduj Rangers Guild oraz wynajdź Fire Balm w Magic Bazaar. Oczywiście zakup czterech Łowców i wypuść ich na zwiady. Następnie przy zamku wybuduj targ i rozbuduj go jak najszybciej, a gdy skończysz, postaw Inn. Kolejne uzbierane złoto przeznacz na Krolm Temple i Bungalow. Ze Świątyni Krolma zwerbuj sześciu Barbarzyńców, a także rozbuduj Rangers Guild do drugiego poziomu. Teraz Łowcy wraz z Barbarzyńcami powinni łatwo odnaleźć legowiska Styx i Stone. Jeśli któryś z nich zginie, zastąp go natychmiast kolejnym. W tym miejscu gry czeka cię mały dylemat. Możesz wybudować i rozbudować do drugiego poziomu Rogue Guild lub postawić drugą Krolm Temple. Lepsze jest to drugie wyjście, bowiem łatwiej ci będzie zabić w tym samym czasie Stone i Styx. Tak czy inaczej, po odnalezieniu legowisk ustaw na nich flagi ataku, wyznacz nagrodę i poczekaj chwilę, aż twoi bohaterowie zniszczą potwory.

Clash Of Empires

Poziom trudności: ekspert.
Cel: zniszczyć wszystkie budowle Goblinów (czerwone) i Ratmanów (zielone).
Budynki startowe: Level 1 Palace, Level 1 Marketplace, Level 1 Fervus Temple, Hall Of Champions.
Restrykcje: brak.
Złoto: 15 000 sztuk.

Ten quest jest dość ciekawy, a to z racji tego, że Ardania leży tym razem pomiędzy wrogimi sobie królestwami Goblinów i Ratmanów. Jest to - jakby nie patrzeć - problem, gdyż znalazłeś się pośrodku cyklonu. Na szczęście tym razem programiści Cyberlore dali ci szansę na szybki rozwój ekonomiczny. Posiadając targ oraz Świątynię Fervusa, nie będziesz miał z tym dużego problemu. Szybko zatem wybuduj tuż przy zamku drugi targ, a jednocześnie rozbuduj pierwszy i rekrutuj czterech Cultist. Kiedy już ich będziesz miał, rozbuduj zamek do drugiego poziomu. Wkrótce powinieneś odkryć kilka budynków Goblinów (czerwony kolor) wraz

ze strażnicą. Ustaw flagi ataku na budynkach niechronionych przez strażnicę i twoi Cultist ruszą ochoczo do ataku. Kiedy oni będą niszczyli siedliska Goblinów, wybuduj Inn oraz Bungalow oraz rozbuduj oba targi do trzeciego poziomu. Po zakończeniu tej czynności możesz pomyśleć o rekrutacji kolejnych herosów. Do wyboru masz Krypta Temple lub Warrior Guild. Bardziej przydadzą ci się Wojownicy Niezgody, ponieważ wkrótce zaatakują hordy Goblinów, a zatem postaw Warrior Guild na południe od pierwszego targu. Zwerbuj Wojowników Niezgody i jeśli zostało ci złoto, postaw także przy pierwszym targu strażnicę. Niestety, wraz z rozwojem miasta pojawią się ścieki, zwłaszcza w pobliżu pierwszego targu i zaczną z nich wychodzić Ratmeni. Użyj zatem Call To Arms na Warrior Guild i Wojownicy Niezgody zaatakują napastników. Po powstrzymaniu Ratmenów i zniszczeniu ścieków przyjdzie czas na atak Goblinów. Po raz kolejny użyj Wojowników Niezgody, aby ich powstrzymać. Pozostała część tego questu jest łatwiejsza. Wybuduj Krypta Temple i drugą Warrior Guild. Jeśli nie dysponujesz odpowiednią ilością złota, to opodatkuj gospodę oraz wszystkie gildie. Po zebraniu armii rusz na wroga.

Legendary Heroes

Poziom trudności: ekspert.
Cel: zniszczyć wszystkie Ancient Barrows w ciągu trzydziestu dni.
Budynki startowe: Level 1 Palace, Level 1 Marketplace, Level 1 Helia Temple, Level 1 Rogue Guild, Level 1 Sorcer's Abode, Royal Gardens.
Restrykcje: Na gildię przypada tylko jeden heros. Wszyscy oni mają na początku wysokie doświadczenie. Aby rekrutować kolejnych, musisz rozbudować zamek do poziomu drugiego i trzeciego.
Złoto: 10 000 sztuk.

W tej misji twym zadaniem jest odnalezienie, a następnie zniszczenie sześciu Ancient Barrows. Przypomina to quest Wrath Of Krolm z oryginalnego Majesty, bowiem Ardenia jest zaciekle atakowana przez hordy potworów. Sprawę komplikuje ograniczenie czasowe. Bohaterowie, z którymi rozpoczynasz, mają na szczęście wysokie doświadczenie pomiędzy dziesiątym a dziewiętnastym poziomem. Najbardziej potrzebujesz w swej armii Solarii oraz Łotrzyków, więc nimi zajmij się jak najszybciej, zanim zostaniesz zaatakowany. Rozbuduj także targ i wybuduj drugi, lecz nie rozwijaj go, tylko wykorzystaj do Dnia Targowego. Następnie postaw kuźnię. Dzięki temu zyskasz kasę na rozbudowę zamku i targu. Dość szybko nadciągnie pierwsza fala Goblinów. Jest całkiem możliwe, iż stanie się to, zanim twoi bohaterowie będą mogli nabyć lecznicze flaszki. Ustaw na atakującej hordzie dwie, trzy flagi ataku z nagrodą w wysokości stu sztuk złota. Zwróci to natychmiast uwagę Solarii. Ponieważ ma ona duże doświadczenie, szybko rozprawi się z Goblinami. Po walce rozbuduj do drugiego poziomu zamek, a gdy zdobędziesz trochę złota, Inn oraz Bungalow, a w dalszej kolejności rozbuduj drugi targ do poziomu drugiego. W międzyczasie spodziewaj się wizyt smoków oraz Kamiennych Golemów. Nie są to jednak jakieś trudne do odparcia ataki, bowiem Solaria powinna sobie poradzić z nimi w sytuacji jeden na jeden, pod warunkiem że wyznaczysz nagrody w wysokości trzystu sztuk złota. Jeśli jednak zginie, zastąp ją następną. W przerwach Solaria zacznie przeszukiwać mapę i odnajdywać Ancient Barrows. Nie jest to dobry pomysł, bowiem po zniszczeniu każdego z nich na miasto ruszą hordy potworów. Dlatego nie wyznaczaj żadnych nagród za zniszczenie Ancient Barrow, a może Solaria zrezygnuje z niszczenia siedliska zła. Tak czy inaczej, najpierw powinieneś skoncentrować się na ekonomii królestwa, z którą nie jest najlepiej. Wybuduj zatem trzeci, a w chwilę potem czwarty targ i rozbuduj je do trzeciego poziomu. Pomiędzy nimi postaw strażnicę oraz kilka Inns. Dzięki temu będzie cię stać na sfinansowanie dalszej kampanii przeciwko .złu. Przydałoby się trochę czarów, więc wybuduj Wizard Guild oraz Library, rozbuduj je i rekrutuj Czarodziejów. Następnie postaw jeszcze dwie Gildie Łowców i zakup herosów. Po rozbudowaniu Wizard Guild do trzeciego poziomu skorzystaj z Supercharge i Reveal Terrain, aby odkryć resztę mapy. Na nowych terenach stawiaj kolejne Wizard Guild do chwili, aż wszystkie sześć Ancient Barrows zostaną zlokalizowane. Teraz możesz przystąpić do szturmu za pomocą czarów.



The Siege

Poziom trudności: ekspert.
Cel: zniszczyć Borijn's Palace lub odciąć dostawy złota do niego.
Budynki startowe: Level 1 Palace, Ranger Guild, Warrior Guild, Agrela Temple, Level 1 Blacksmith, pięć Guardhouse.
Restrykcje: nie są dostępne w tym queście Wizard Guild.
Złoto: 12 500 sztuk.

Ten quest można rozegrać na dwa sposoby. Zniszczyć zamek Borjina lub karawany ze złotem zmierzające do niego. Pierwsza opcja wydaje się być ciekawsza, choć trudniejsza. Za przeciwników na początku masz Wojowników i Elfów, a później przeciwnik będzie miał w armii także Priestess, Cultist, Wizard i Adept. Borijn rzuca również czary Lightning Bolt, Lightning Storm oraz Reanimate. Ponieważ na początku dysponujesz czteroma herosami, możesz skoncentrować się na rozbudowie zamku do drugiego poziomu. Dzięki temu będziesz mógł postawić świątynię i podwoisz zyski. Wybuduj również targ tuż przy zamku. Potem rekrutuj dwóch Łowców i czterech Healer. Priorytetem tych ostatnich powinno być leczenie Wojowników i Łowców. Szybko rozbuduj również strażnicę, ponieważ ta ustawiona w centralnym punkcie miasta będzie skupiać na sobie ataki wroga, a konkretnie Elfów i Wojowników. Powstrzymaj ich, a w tym samym czasie postaw Inn oraz drugi targ i rozbuduj go do trzeciego poziomu. Potem wydaj złoto na Bungalow i w ten oto sposób twój skarbiec powinien być zasilany przez duży strumień złota. Wybuduj zatem Dauros Temple, ale na razie nie rekrutuj Mnichów, lecz zakup dwóch Paladynów z Warrior Guild. To wystarczy, aby powstrzymać ataki Elfów i Wojowników wroga. Następnie wybuduj w pobliżu strażnic drugą Gildię Wojowników oraz Outpost. Kolejnym posunięciem jest zebranie złota na rozbudowę zamku do trzeciego poziomu. Gdy to uczynisz, wybuduj w pobliżu Outpost dwie świątynie. Proponuję Helia Temple i rekrutację Solarii. Dzięki temu możesz przejść do ofensywy. Rozpocznij ją uderzając na budynki w pobliżu twych strażnic. Osada ta składa się z Warrior Guild, dwóch Bungalowów i strażnicy drugiego poziomu. Ulokuj na nich flagi ataku i wyznacz nagrody. Ponieważ Borjin rzuca czar Lightning Storm, nie zapomnij używać na herosach Sovereign Healing, a w razie potrzeby skorzystaj z Call To Arms. Kolejny krok to wybudowanie w pobliżu owej osady Ranger Guild i Rogue Guild. Tę drugą rozbuduj do drugiego poziomu. Po zebraniu bohaterów przystąp do skomasowanego ataku. Zniszcz najpierw armię Borjina, potem jego budynki. Staniesz przed wyborem, jak zakończyć ten quest. Możesz zniszczyć odkryte przez Łowców karawany ze złotem lub też zaatakować zamek Borjina. Jeśli zdecydujesz się na drugą opcję, to pamiętaj, aby w pierwszej kolejności zniszczyć Wizard Guild.

Vigil Of A Fallen Hero

Poziom trudności: mistrz.
Cel: znajdź i zniszcz Abomination.
Budynki startowe: Level 3 Palace, trzy domy.
Restrykcje: nie są dostępne w tym queście żadne Gildie, Magic Bazaar i Fairground.
Złoto: 10 000 sztuk.

Zadanie czekające na ciebie jest naprawdę bardzo trudne. Już sam główny cel, czyli znalezienie i zabicie Abomination, jest ekstremalnie ciężkie, a jeszcze dochodzą do tego rozsiane po mapie gniazda potworów. Nie wspominam już nawet o tym, że nie możesz wybudować żadnej gildii ani zwerbować żadnego herosa. Jesteś zatem skazany na walkę z posiadanymi na starcie bohaterami. Dobrze chociaż, że mają oni spore doświadczenie. Z tego też powodu powinieneś ich jak najlepiej wyekwipować. Wybuduj targ, kuźnię oraz Hall Of Champions, aby twoi herosi mieli gdzie regenerować nadwątlone siły. Po mapie rozsiane są także inne budowle: trzy Outposts, Sorcer's Abode poziomu trzeciego, Magic Bazaar i dwa Trading Post. Koniecznie musisz obronić za wszelką cenę Sorcer's Abode, gdyż są tam czary Change Of Heart i Prost Field, a obydwa są bardzo przydatne w tym queście. Kiedy już odkryjesz Sorcer's Abode, wybuduj koło niej jedną lub dwie strażnice. Tak samo uczyć w przypadku Magic Bazaar. Rozstaw zatem po mapie flagi eksploracji, które zapewne zainteresują twych bohaterów. Bądź przy tym ostrożny, bowiem po mapie kręci się sporo szkieletów. Używaj na nich Frost Field, aby ich osłabić. Ponieważ nie musisz budować żadnych budowli ani martwić się o złoto (dostateczny zysk przynosi pojedynczy targ oraz kilka gospod), skoncentruj się na wymyślaniu nowych technologii. Kluczem do zwycięstwa jest Amulets Of Transportation. Kiedy odnajdziesz Abomination, przystąp do walki z nim, pod warunkiem że wcześniej nie straciłeś Wojownika, Karła, Adepta, Mnicha i Barbarzyńcy. Bez nich nie masz szans pokonać Abomination. Każdy z nich nawet w pojedynkę jest w stanie wygrać ten quest. Za głowę Abomination wyznacz nagrodę w wysokości pięciu tysięcy sztuk złota i poczekaj na rozwój wypadków. Największe szanse mają Karzeł i Mnich, ponieważ dysponują zdolnościami magicznymi. Wspomóż ich, rzucając Frost Field. Powinni oni dość znacznie osłabić Abomination. Nieźle do walki z nim nadaje się także Wojownik, pod warunkiem że przystąpi do walki osłaniany przez Healer. Potrafi ona bardzo skutecznie leczyć Wojownika z ran. Tym sposobem powinieneś zabić Abomination i zakończyć zmagania o wolność Ardanii.

Selfproclaimed Solefald

producent: Blue Byte
platforma: PC

Settlers IV

W końcu doczekaliśmy się 4 odsłony osadniczej sagi. Jak zwykle produkt firmy Blue Byte stoi na wysokim poziomie, mimo pewnych niedociągnięć natury technicznej. Wielbiciele serii na pewno znajdą coś dla siebie, doszły również nowe elementy rozgrywki, która na pewno nie jest łatwa. Naszym przeciwnikiem jest tym razem Mroczne Plemię, kierowane przez nieznoszącego zieleni tajemniczego boga Morbusa. Do dyspozycji mamy kampanię składającą się z 12 misji, w których powinniśmy udowodnić Mrocznym, że nasi osadnicy zasłużyli na rozwój swojego państewka.

Na początek kilka uwag ogólnych.

» Pamiętaj, że nie samą wojną osadnik żyje. Do wygrania potrzebna jest mu przede wszystkim dominacja ekonomiczna, która pociągnie za sobą sukcesy na polu walki.
» Do budowania potrzebne są drewno i kamień. Chatę drwala, kamieniarza i gościa z tartaku stawiamy na początku, później można wspomóc ich leśnikiem, który będzie uzupełniał zapasy drzew w okolicy. W późniejszym etapie gry przydadzą się przynajmniej dwa ciągi produkcyjne w postaci dwóch drwali, tartaku i leśnika oraz przynajmniej dwóch kamieniarzy.
» Powiększaj terytorium. W ten sposób odkryjesz nowe złoża i zapewnisz miejsce niezbędne osadnikom do rozwoju.
» Odpowiednia liczba tragarzy zapewni twojej kolonii systematyczny transport dóbr. Przy większym państwie około 90-100 tragarzy nie powinno nikogo dziwić.
» Górnicy do wydobycia potrzebują pożywienia. Rybakowi trzeba co jakiś czas zmieniać pole działania, tak samo jest z myśliwym, który nie zapewnia dużej ilości mięsa. Do produkcji chleba potrzeba farmy, młyna, piekarza i nosiwody.
» Stawiaj budynki należące do jednego ciągu produkcyjnego obok siebie. W ten sposób unikniesz niepotrzebnie długiego transportu.
» Jedyną bronią przeciwko farmom purchawek (kochanym przez wyznawców Morbusa) są ogrodnicy, którzy potrafią przywrócić ziemię do jej pierwotnego stanu.
» Od początku aktywnie szukaj surowców. Więcej żelaza to więcej wojska, a bez tego trudno marzyć o zwycięstwie.
» Do produkcji lepszych rodzajów wojska potrzebne jest złoto. Na wytrenowanie lidera (najbardziej elitarnej jednostki) potrzeba aż trzech złotych sztabek. Miecznik trzeciego poziomu to miecz i dwie sztabki złota.
» Obrona przede wszystkim! Graniczne wieżyczki buduj dość gęsto i umieszczaj w nich garnizon. Nie żałuj surowców na większe wieże lub nawet zamki.
» Trenuj więcej mieczników niż łuczników. To oni częściej giną, poza tym łucznicy nie mogą zdobywać budynków wroga. Po zażartej walce może się okazać, iż nie masz żadnego miecznika w pięćdziesięcioosobowym oddziale. Tymczasem dobrze ustawieni łucznicy (na przykład na wąskim skrawku lądu) mogą zatrzymać nawet duży oddział wroga.
» Każda rasa ma swoje "jednostki specjalne". U Rzymian są to medycy, słabi w bezpośrednim ataku, lecz potrafiący dość szybko leczyć inne jednostki. Wikingowie dysponują wojownikami z toporami, wyróżniającymi się potężnym atakiem, lecz słabszą obroną. Majowie postawili na chłopaków z dmuchawkami, którzy zamrażają na moment żołnierzy przeciwnika.
» Każdy górnik ma swoje ulubione pożywienie i należy o tym pamiętać ustawiając dostawy. W kopalni węgla i kamienia potrzeba chleba, przy wydobyciu żelaza i siarki pamiętaj o mięsie, do wydobycia złota przydadzą się ryby.
» Najwięcej powinno być kopalni węgla, gdyż wykorzystywany jest on przy wytopie żelaza i złota oraz produkcji narzędzi i broni.
» Wikingowie mają możliwość produkcji węgla drzewnego, co przydaje się w przypadku małej ilości tego surowca.
» Alkohol jest przetwarzany w małej świątyni na manę. Za jej pomocą kapłani mogą dokonywać cudów, na przykład nawracać wrogie wojska, podnosić poziom naszych żołnierzy lub sprowadzać dary od bogów.
» Od czasu do czasu warto wysłać nieduży zwiad na terytorium wroga. Zniszczenie przeciwnikowi kilku ważnych budynków skutecznie opóźni rozwój jego armii.
» Skup się na celu misji. Nie próbuj wybić kilkakrotnie liczniejszego wojska wroga, gdy nie musisz tego robić.



Misja 1. Nasiona ciemności

Jest to prosta misja, która pozwoli oswoić się z prawidłowościami rządzącymi światem osadników. Gramy Rzymianami. Podstawą jest szybki rozwój osiedla na północ i południe, gdzie znajdziemy liczne złoża pozwalające na rozwój armii. Wrogie osiedle znajduje się w zachodniej części mapy. Po stworzeniu armii liczącej 60-80 żołnierzy można rozpocząć najazd na wroga. Po jednej, dwóch takich akcjach misja jest skończona.

Misja 2. Cios w plecy

W odprawie jest napisane, iż twoim zadaniem jest zniszczenie hodowli purchawek Mrocznego Plemienia. Na mapie znajduje się jeszcze osiedle Majów. Uwaga! W centrum ziem Mrocznego Plemienia znajduje się cytadela, która chroniona jest gazami wydobywającymi się z ziemi. Gdy nasze wojska wejdą na teren, na którym gazy te się ulatniają, w ciągu kilku sekund może nie pozostać nam ani jedna żywa jednostka.

Należy szybko powiększać teren, gdyż z początku jest bardzo ciasno. Warto wykorzystać drwali do wycięcia drzew, co spowoduje powiększenie terenu dostępnego do zabudowy. Po zbudowaniu odpowiednich sił wysyłamy wojska na plantacje purchawek, gdzie wycinamy wojska Mrocznych. Następnie wysyłamy na ten teren ogrodników, gdyż tylko oni są w stanie zniszczyć plantacje. Niestety, w pewnym momencie okazuje się, iż Majowie udawali przyjaźń i atakują nasze ziemie. Pozostaje tylko dać im nauczkę i cieszyć się zwycięstwem.

Misja 3. Bitwa o Rolfowy Róg

Celem tej potyczki jest oczyszczenie z wpływu Morbusa ziemi znajdującej się w samym środku planszy. Do tamtego miejsca można dostać się dwiema drogami - północną i południową, z których ta druga jest trochę szybsza.

Na początku stawiamy kopalnie i budynki związane z nimi - przede wszystkim pracownię kowala, gdyż nie mamy kosy. Narzędzie to jest potrzebne do zasiedlenia farmy, bez której wydobycie się zatrzyma. Warto rozwinąć się na południe, gdyż pozwoli nam to objąć w posiadanie dodatkowe złoża. Po zbudowaniu odpowiednio silnej armii (powinno wystarczyć około 80 żołnierzy) należy wysłać w środkową część planszy około 20-25 ogrodników z eskortą do oczyszczenia cmentarzyska Wikingów. Jest to bardzo łatwa misja, ponieważ siły Morbusa są nieliczne, słabo wyszkolone i nie rozwijają się. Uwaga na cytadelę, gdyż jest ona znowu chroniona wydobywającymi się gazami.

Misja 4. Kwestia czasu

Za zadanie mamy zniszczenie trzech farm purchawek w ciągu 1,5 godziny. Osiedla Mrocznych znajdują się na zachód od miejsca naszego startu. Zdecydowanie nie jest to łatwe zadanie i żeby zmieścić się w limicie, należy sprawnie rozwinąć produkcję. Nie warto wdawać się w potyczki z Majami, gdyż ich armia jest w stanie zmieść twoich walecznych rycerzy z powierzchni ziemi. Warto rozwijać się na południe, gdyż tam znajdziemy dość bogate złoża. Tuż obok bazy, na zachodzie, znajdują się również bogactwa naturalne - węgiel i żelazo. Należy ostro zabierać się do roboty, gdyż inaczej można skończyć misję tak jak ja - z żywymi 10 żołnierzami, dwoma ogrodnikami i bazą zrujnowaną przez Majów.

Misja 5. Depcząc purchawki

Walczymy Rzymianami, poza tym naszymi sojusznikami są Wikingowie. Za zadanie mamy zniszczenie farm purchawek należących do Mrocznego Plemienia. Kłopot leży w surowcach, gdyż w miejscu startu nie ma ich zbyt dużo. Górka dostępna od początku gry z ważnych surowców zawiera tylko węgiel. Natomiast na południowy zachód od bazy znajdują się bogate złoża węgla i złota. Warto również zadbać o produkcję desek potrzebnych do budowy - jeden lub dwa magazyny gromadzące ten materiał nie byłyby złym pomysłem.

Ciekawostką jest możliwość wysłania do Wikingów kapłana z "kurtuazyjną wizytą". Naszego księdza posyłamy na targowisko Wikingów, którzy, poruszeni tym zaszczytem, wysyłają nam statek ze wsparciem - warto spróbować.

Siły wyznawców Morbusa nie są na tyle groźne, żeby mogły jakoś specjalnie przeszkodzić nam w wykonaniu zadania. Należy wysłać odpowiednio zorganizowane siły - najlepiej na drugim lub trzecim poziomie, a następnie - po wyeliminowaniu wojska wroga - ogrodników. Po wyniszczeniu farm purchawek zadanie zostaje uznane za wykonane.

Misja 6. Nie wszystko złoto...

Walczymy Majami i mamy do wykończenia dwie pozostałe rasy - Rzymian i Wikingów. Podstawą jest szybka ekspansja, która pozwoli na późniejszy rozwój osiedla. W następnych fazach tej misji niezbędna będzie duża liczba tragarzy, którzy będą nosić towary przez prawie całą mapę. Po około 1,5 godziny grania możemy się spodziewać wycieczek ze strony wroga, które niekoniecznie ograniczą się tylko do zwiedzania osiedla. Dobrym wyjściem jest postawienie przy zachodniej granicy naszego państwa jednego lub dwóch zamków obsadzonych pełną załogą plus oddział łuczników skutecznie eksterminujących siły wroga. Po zbudowaniu odpowiednio licznej armii (około 100-150 wojowników nie jest wcale przesadą) możemy zająć się Rzymianami. Problem stanowi fakt, iż przejście jest dość wąskie i chronione przez kilka dużych wież. Następnie zajmujemy rzymskie wieże w południowej części ich terytorium i mocno je obsadzamy, ponieważ Wikingowie mają w tym momencie bardzo liczną armię. Wieże ze wschodu naszego terytorium możemy wyburzyć, a wojsko skierować na pierwszy front. Można spróbować ataku na Wikingów od południowego wschodu, ponieważ tam jest zgrupowane mniejsze wojsko. Później regularnie posuwamy się do serca terenu Wikingów i misję mamy z głowy.

Misja 7. Pomocna dłoń

Celem tej misji jest przebicie się przez terytorium Mrocznego Plemienia tak, aby nasze ziemie stykały się z obszarami należącymi do dwóch pozostałych plemion. Walka z Mrocznymi jest trudna, ponieważ mają oni zdecydowaną przewagę militarną. Niegłupim pomysłem jest przesuwanie swoich granic tak, aby nie natknąć się na skoncentrowane siły zbrojne wyznawców Morbusa. Należy wykorzystać jak najwięcej obywateli naszego państewka do noszenia materiałów na budowę wież. W celu uniknięcia wrogich sił przesuwamy się w następujący sposób: do Wikingów - najpierw w kierunku północnym, następnie wschodnim; do Rzymian - najpierw na zachód, później na południe. Nie ma sensu atakowanie Mrocznych - skupiamy się na obronie jednej wieży i posuwaniu się do celu.



Misja 8. Poszukiwania

Celem misji jest przedarcie się do wysokiego pasma gór znajdującego się w północno-zachodnim krańcu mapy. Poza tym obowiązuje limit czasowy - na wykonanie całego zadania mamy zaledwie 2,5 godziny.

Największym problemem jest tutaj flota piratów, którzy pływają po osadniczym morzu. Należy skoncentrować się na budowaniu silnej floty, która pozwoli nam na uzyskanie przewagi na morzu. Na naszej wyspie znajdują się zasoby węgla i żelaza, które aż proszą się o to, żeby je wydobyć z ziemi. Po pokonaniu piratów możemy wysłać ekspedycję w kierunku gór. Razem z naszym wojskiem musimy wysłać kapłana, który umożliwi nam przejście przez ośnieżone góry. Okazuje się, iż nie musimy pokonywać Mrocznego Plemienia, gdyż teren otoczony górami jest pusty - Mrocznych z całą pewnością tam nie ma.

Misja 9. Poszukiwania trwają

Do pokonania mamy 3 przeciwników, poza tym po morzu krąży duża flota. Jest to niezbyt trudna misja, pod warunkiem szybkiego rozwoju i zgromadzenia silnej armii. Warto na początek zbudować dobrą flotę, aby uporać się z przeszkodami morskimi, później możemy zabrać się za przeciwników lądowych.

Na szczęście nasza wyspa jest dobrze zaopatrzona - nie powinno nam zabraknąć kamienia, drewna ani surowców niezbędnych do zbudowania i rozwoju silnej armii.

Misja 10. Lustro pęka

Tym razem siły morskie nie będą nam potrzebne - wystarczy silna i dobrze zorganizowana armia lądowa. Na początku mamy do dyspozycji mały teren i dużo mniejszą ilość wojska niż przeciwnicy. Na szczęście, na północ od osady znajdują się złoża węgla i żelaza. To pozwoli nam na stworzenie armii, która przetrzyma pierwsze spotkanie z wrogiem. Trzeba dość szybko zainteresować się produkcją wojska - moje pierwsze podejście do tej mapy skończyło się po około godzinie i pięćdziesięciu minutach masakrą wioski w wyniku nagłego i niespodziewanego ataku wrogich sił.

Aby zaatakować wroga, należy przejść przez bardzo nieprzyjemne miejsce - wąskie przejście lądowe, tuż za którym znajduje się zamek i dwie duże wieże "niebieskich" - Rzymian. Traci się tam z reguły dużo wojska.

Na zachodzie, w pobliżu górki pełnej zasobów, można postawić drugie osiedle. Pozwoli nam to na przyspieszenie i rozwinięcie produkcji, gdyż w miejscu naszego startu po pewnym czasie wyczerpie się np. kamień. Po zbudowaniu NAPRAWDĘ silnej armii pozostaje nam poprowadzić naszych małych, "czerwonych" rycerzy do zwycięstwa i chwały.

Misja 11. Trudna sprawa

Naszym zadaniem jest całkowite pokonanie Mrocznego Plemienia, czyli nie tylko zniszczenie hodowli purchawek, lecz również zburzenie cytadeli. Jak tradycja nakazuje, rozpoczynamy od rozbudowy osiedla w celu pozyskania złóż mineralnych potrzebnych do dalszego rozwoju. Później trenujemy silną armię oraz tworzymy łopaty, aby powołać do życia ogrodników. Taktyka w czasie ataku na Mrocznych standardowa - najpierw szybka akcja wojskowa, następnie na oczyszczony z wrogich sił teren wysyłamy ogrodników, którzy pod eskortą wojska przywracają ziemię do jej normalnego wyglądu. Po zniszczeniu wszystkich purchawkowych hodowli z ziemi dookoła cytadeli przestaną wydobywać się trujące gazy - droga do zniszczenia siedziby Mrocznych i zwycięstwa stoi otworem...

Misja 12. Źródło zła

Nasze potyczki z Mrocznym Plemieniem kończą się wraz z tą misją. Siły Morbusa są liczne, poza tym dużo wśród nich szamanów (którzy na szczęście nie rozwijają się dalej). Wystarczy zbudować silną armię i pokazać Morbusowi, kto tu naprawdę rządzi. Zadanie jest ułatwione, gdyż dysponujemy bogatymi złożami mineralnymi oraz mamy dwóch sprzymierzeńców - Wikingów i Rzymian. Nowinką jest w tej misji podział budowli pomiędzy dwa osiedla: na jednym znajdują się surowce, drugie natomiast oferuje miejsce pod zabudowę. Inwestycja w dużą liczbę statków transportowych jest wręcz wskazana - w ten sposób produkcja będzie przebiegała bez przestojów. Po ostatecznym, prowadzącym do zwycięstwa ataku pozostaje nam tylko cieszyć się z wygranej. Morbus został pokonany!

Bond07

producent: Electronic Arts
platforma: PC

Clive Barker's UNDYING



Grę opracowano na poziomie medium

Niech będzie przeklęty dzień, w którym Jeremiah Covenant uratował moje marne życie! Powinienem zginąć wtedy, podczas Wielkiej Wojny. Uniknąłbym cierpień zarówno psychicznych, jak i fizycznych, które spotkały mnie w dworku rodziny Covenantów. Teraz, wiedząc, że niedługo umrę, oszaleję lub zostanę porwany przez istoty z zaświatów strzegące porządku, piszę ten pamiętnik. Mam nadzieję, że ty, który go znajdziesz, zrozumiesz, dlaczego postanowiłem stoczyć tę bezsensowną walkę z siłami Zła, Nieumarłego Króla.

CZĘŚĆ PIERWSZA - BESTIARIUSZ

Odwiedzając różne krainy czy światy, poznałem dużo istot. Niektóre wyglądały znajomo, inne zaś stanowiły całkowite zaprzeczenie tego, czego się uczyłem od młodości. Dlatego też postanowiłem tutaj opisać wszystkie postaci, grupy postaci czy stwory.

Nazwa: człowiek - kapłan.
Krainy: klasztor - przeszłość.
Wygląd: są to mnisi ubrani w habity, wcześniej oddani służbie Bogu, jednak po odnalezieniu kosy Celtów zaczęła budzić się w nich agresja, złość, nienawiść. Typowy mnich może mieć za broń pałkę lub kuszę. Opat nie ma żadnej broni, jednak z powodzeniem używa czaru ognistej kuli.
Sposób walki: walcz, podbiegając do wroga i starając się unikać jego ciosów, strzelając do niego z broni palnej. Zarówno kusza, jak i pałka są broniami bardzo celnymi, więc staraj się często robić uniki.
Słabe punkty: podatni na dubeltówkę.

Nazwa: człowiek - służący.
Krainy: dworek.
Wygląd: w zależności od wykonywanego zawodu. Najczęściej były to służące, pokojówki, kucharki, lokaje i ogrodnicy. Nie różnili się od siebie praktycznie niczym, prócz twarzy oraz wagi. Niegroźni, wykonywali swoje czynności. Większość z nich została zabita przez wyjce lub trsantich.
Sposób walki: brak.
Słabe punkty: brak obrony przed wrogiem.

Nazwa: człowiek - trsanti.
Krainy: dworek, klasztor - współcześnie, Jama Piratów.
Wygląd: jest to koczownicza grupa ludzi, która osiedliła się w pobliżu dworku Covenantów oraz na przyległych wysepkach. Dzieli się na trzy rodzaje walczących: żołnierz - posługuje się pistoletem oraz scimitarem, czasem ma także laski dynamitu; herszt - który prócz scimitara ma strzelbę; kapłanka - która może rzucić na siebie czar tarczy i strzelać do przeciwnika z pistoletu.
Sposób walki: najlepiej jest podbiec do członka trsantich, gdy on cię nie widzi lub jest zajęty rozmową, i kosą Celtów spróbować uciąć mu głowę. Jeżeli cios chybi celu, odsunąć się od wroga, podbiec ponownie i uderzyć jeszcze raz. Jeżeli nie posiadasz jeszcze kosy, podbiegnij na bliską odległość, strzel z dwururki, oddal się i ponów atak.
Słabe punkty: zależnie jak blisko się znajdujesz, trsanti zmienia broń z palnej na białą i odwrotnie. Wykorzystaj to, podbiegając i odbiegając od przeciwnika. Będzie on zajęty zmianą broni, kiedy ty będziesz mógł go atakować "za darmo".

Nazwa: duch - poltergeist.
Krainy: dworek po powrocie z klasztoru.
Wygląd: nikt nie wie, jak wygląda ten zły duch. Jedni uważają, że jest to sama energia skierowana w przeciwnika, inni zaś, że są to złe duchy próbujące za pomocą rzucanych przedmiotów zabić wroga.
Sposób walki: brak, ponieważ nie wiadomo, czym są te stwory.
Słabe punkty: brak.

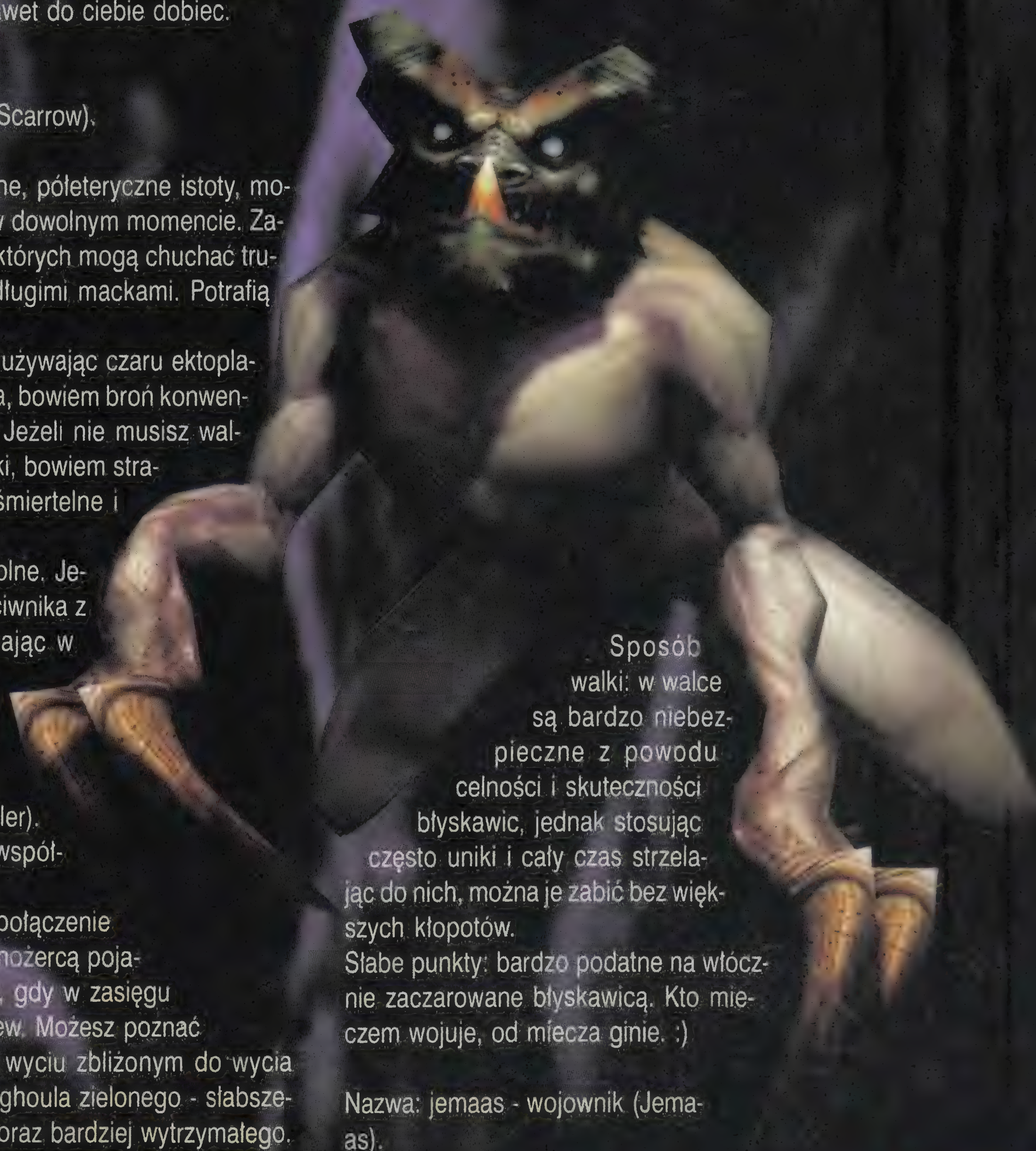
Nazwa: duch - widmo.
Krainy: klasztor - współcześnie, klasztor - przeszłość.
Wygląd: są to widma z przeszłości braci zakonnych, którzy pozostają w miejscach swojej śmierci, kontynuując egzystencję w świecie niematerialnym. Można ich zobaczyć tylko po rzuceniu czaru prawdy. Niegroźne, mogą służyć jako pomoc w znalezieniu jakiegoś przedmiotu lub dźwigni. Widma czasem mogą zaatakować, zmuszając cię do walki z nimi.
Sposób walki: kiedy zostaniesz zaatakowany przez widma, przygotuj czar ektoplazmy, wzmocnij go i wystrzel nim kilka razy w atakującego ducha. Powinien opuścić ten świat, nie zdążywszy nawet do ciebie dobiec.
Słabe punkty: brak.

Nazwa: duch - strachulec (Scarrow).
Krainy: dworek, Oneiros.
Wygląd: strachulce to dziwne, półeteryczne istoty, mogące znikać i pojawiać się w dowolnym momencie. Zamiast twarzy mają macki, z których mogą chuchać trucizną. Prócz tego atakują długimi mackami. Potrafią latać.
Sposób walki: walcz z nimi używając czaru ektoplazmy lub tybetańskiego działa, bowiem broń konwencjonalna na nie nie działa. Jeżeli nie musisz walczyć, staraj się uniknąć walki, bowiem strachulce, jako duchy, są nieśmiertelne i szybko się odradzają.
Słabe punkty: są bardzo wolne. Jeżeli szybko strzelisz w przeciwnika z tybetańskiego działa, rzucając w tym samym momencie ektoplazmę, zginie, nie zdążywszy uniknąć ciosu.

Nazwa: ghoul - wyjec (Howler).
Krainy: dworek, klasztor - współcześnie.
Wygląd: to humanoidalne połączenie człowieka z psem jest padlinożercą pojawiającym się zawsze wtedy, gdy w zasięgu jego węchu znajduje się krew. Możesz poznać go po charakterystycznym wyciu zbliżonym do wycia psa lub wilka. Dzieli się na ghoula zielonego - słabszego, i szarego - silniejszego oraz bardziej wytrzymałego.
Ghoule atakują najczęściej w grupach, wybijając się z tylnych łap i próbując ryjem lub przednimi łapami zakończonymi szponiastymi pazurami dosięgnąć ofiary.
Sposób walki: jeśli masz kosę, wyjce nie powinny stanowić już żadnego zagrożenia, wcześniej walcz z nimi, używając rewolweru i czaru ektoplazmy (w pojedynkę) lub rzucając w nich koktajlem Mołotowa czy strzelając fosforowymi pociskami (w grupie).
Słabe punkty: są raczej głupie, mają skłonność do topienia się, wycia podczas walki lub nadziewania się na ostrze kosy.

Nazwa: istota - dri'nen (Dri'nen).
Krainy: Kraina Wiecznej Jesieni.
Wygląd: te wysokie humanoidalne istoty są urodzonymi wojownikami, których jedynym zadaniem oraz rozrywką jest walczyć i zabijać. Potrafią nagle znikać i pojawiać się przy przeciwniku, uderzając ofiarę dwuręcznym kijem.
Sposób walki: łatwo je pokonać, kręcąc się wokół nich, czasem oddalając się na metr i uderzając je kosą.
Słabe punkty: jeżeli sprytnie się ukryjesz, możesz spokojnie strzelać do przeciwnika, który nawet cię nie zauważy.

Nazwa: istota - służka.
Krainy: Wyspa Stojących Kamieni, Kraina Wiecznej Jesieni.
Wygląd: ta istota niewiadomego pochodzenia oraz rasy przypomina człowieka płci żeńskiej, który opanował arkana magii. Służki są ubrane w płaszcze kryjące ich ciało, unoszą się w powietrzu, atakując wroga błyskawicami.



Sposób walki: w walce są bardzo niebezpieczne z powodu celności i skuteczności błyskawic, jednak stosując często uniki i cały czas strzelając do nich, można je zabić bez większych kłopotów.
Słabe punkty: bardzo podatne na włócznie zaczarowane błyskawicą. Kto mieczem wojuje, od miecza ginie. :)

Nazwa: jemaas - wojownik (Jemaas).

Krainy: Kraina Wiecznej Jesieni.
Opis: jemaasy są dziećmi Krainy Wiecznej Jesieni i jej obrońcami. Z wyglądu przypominają wielkich neandertalczyków ubranych w skórę oraz kryjących swoją twarz za maską.
Sposób walki: podstawową bronią jemaasów są dwie włócznie, na daleki zasięg walczą wyrzutnią włóczni. Szybcy i zwinni, jednak łatwo ich zabić, podbiegając do nich i atakując kosą, próbując obciąć głowę lub przeciąć na pół.
Słabe punkty: łatwo tracą głowę. :)

Nazwa: łowca - lśniący łowca (Flickering Stalker).
Krainy: dworek, Oneiros.
Wygląd: te latające istoty kształtem przypominają maski z wielkim, węgorzowatym ogonem. Atakują przeciwnika, latając wokół niego i starając się go ugryźć. Są szybkie i zwinne, dlatego też trudno jest je trafić.
Sposób walki: najlepiej jest walczyć, kręcąc się wokół i strzelając do nich z pistoletu lub ze strzelby.
Słabe punkty: rzuć na siebie czar tarczy i kiedy łowca naleci na ciebie, strzel do niego sześć razy z rewolweru. Jeżeli tarcza zostanie zbita, ponów czar i znów strzel kilka razy we wroga. Ten rodzaj łowcy jest zbyt słaby, by przebić tarczę, co czyni go niegroźnym.



Nazwa: łowca - lśniący łowca, większy (Flickering Stalker).
Krainy: dworek.
Opis: jest to większa i mocniejsza odmiana lśniącego łowcy. Składa się z wielkiej głowy w kształcie maski, z której wystaje para kończyn. Atakuje zawsze wychodząc z innego wymiaru kilka metrów przed tobą i lecąc w twoją stronę.
Sposób walki: ten stwór w bliskim kontakcie jest bardzo szybki i bardzo trudny do zabicia, jednak nie posiada broni rażącej na odległość, co powoduje, że można go łatwo wykończyć z takich broni, jak rewolwer lub strzelba.
Słabe punkty: większy łowca jest głupią istotą i udowadnia to w każdej walce, lecąc wprost na ciebie. Przygotuj dubeltówkę i strzel pierwszy raz, gdy potwór jest daleko. Cofając się, przeładuj broń, pozwól, by potwór się zbliżył, i strzel drugi raz. Potwór padnie pod twoimi nogami.

Nazwa: łowca - lśniący łowca, przywódca (Flickering Stalker).
Krainy: zależnie, gdzie zostanie przywołany.
Opis: jest to wyższy lśniący łowca, odpowiednio powiększony do rozmiaru trzech metrów. W odróżnieniu od swoich poprzedników, ten potrafi używać magii (błyskawice), jest szybszy i atakuje dwoma kończynami naraz, powodując wielkie obrażenia.
Sposób walki: w małych pomieszczeniach łowca potrafi sprawić wiele kłopotów, unikaj więc jego ataków i sam atakuj kosą lub czarem ofensywnym, odpowiednio wzmocnionym. Walcząc na otwartej powierzchni, cofaj się cały czas przed nim i atakuj go kosą. Musisz zadać około piętnastu ciosów, nie ryzykujesz za to żadnych obrażeń.
Słabe punkty: nie stwierdzono.

Nazwa: martwiak - szkielet.
Krainy: klasztor - współcześnie, klasztor - przeszłość.
Opis: humanoidalny kościec z laską w ręku. Wstaje z martwych, atakując laską lub próbując atakować czaszką. Czasem rzuca kośćmi z dalekiej odległości. Możesz go spotkać na cmentarzach lub w podziemiach. Najlepiej jest unikać walki, bowiem trup może walczyć bez kości, a gdy upada na ziemię, istnieje duże prawdopodobieństwo, że za chwilę wstanie. Atakuj kosą lub dwururką. Z czarów zabójcze dla szkieletów jest zaklinanie - wtedy potwór wraca do swojej sfery egzystencji.
Słabe punkty: zanim będzie gotowy do walki, szkielet musi wstać. Wykorzystaj to, żeby przygotować czar zaklinania lub uciec z pola boju.

Nazwa: mieszkaniec - Sil Lith.
Krainy: Oneiros.
Opis: te niskie istoty przypominają budową mutację człowieka i ptaka. Zachowując humanoidalną postawę, otrzymały kończyny oraz łeb ptaka. Atakują najczęściej w grupach, próbując osłabić mentalnie przeciwnika, powodując halucynacje; z bliska atakują pazurami i dziobem. Raczej słabe, mogą jednak sprawić kłopoty, gdy atakują w dużej grupie.
Sposób walki: staraj się unikać ataków mentalnych przeciwnika, dobiegając jak najbliżej niego i atakując go jakąkolwiek bronią. Jego słaba wytrzymałość powoduje, że praktycznie jeden celny cios kosą lub dwa do trzech strzałów pistoletu zabija go.
Słabe punkty: mała wytrzymałość.

Nazwa: mieszkaniec - verago.
Krainy: Oneiros.
Opis: te potwory nie są realnymi mieszkańcami Oneiros. Zostały przywołane przez Ottona Keisingera w celu zapanowania nad Sil Lithami, ptakopodobnymi istotami. Z wyglądu są to magowie, potrafiący latać oraz umiejący rzucać czar czaszkobicia. Nie mają twarzy: w tym miejscu pulsuje energia, zamiast rąk mają dwie macki, którymi, w razie zbliżenia do przeciwnika, mogą skutecznie uderzać. Odporni na większość normalnej broni, może je natomiast zabić srebro.
Sposób walki: gdy znajdziesz się w pobliżu veraga, a jest on sam, strzelaj do niego serią srebrnych pocisków. To powinno go zabić. Gdy w walce pojawi się kolejny verago, schowaj się lub opuść lokację. Uważaj także na ginącego veraga, ponieważ postara się on znaleźć jak najbliżej ciebie i eksplodować, powodując dotkliwe obrażenia.
Słabe punkty: po kilku strzałach mogą zacząć uciekać z miejsca walki.

Nazwa: potwór - ogar z Gel'zibar (Hound of Gel'zibar).
Krainy: swobodnie poruszają się po różnych sferach egzystencji.
Opis: ten potwór z kształtu przypomina wielkiego psa-zabójcę, w kłębie osiągając nawet dwa metry. Ma charakterystyczny pysk z wielkimi zębami, w które może złapać człowieka i spokojnie przenieść go na pewną odległość.
Sposób walki: spróbuj dostać się do miejsca, w którym będziesz bezpieczny przed atakami ogara, po czym, nie spiesząc się, zmień broń na rewolwer, załaduj srebrne pociski i wystrzel je w praktycznie nieruchomego psa. Wystarczy sześć celnych strzałów, by potwór został zabity.
Słabe punkty: mała inteligencja.

Nazwa: roślina - mięsożerna roślina.
Krainy: dworek.
Opis: mięsożerna roślina jest wynikiem eksperymentów Bethany na roślinach. Pozornie mało niebezpieczna, może atakować swoim kwiatem lub korzeniami kłuć przeciwnika znajdującego się do kilkunastu metrów od niej. Szybko się odradza, wyrastając ciągle w tym samym miejscu.
Sposób walki: najlepiej jest nie podbiegać do rośliny, ale próbować ją spalić lub rozstrzelać z daleka. Kiedy znajdziesz się blisko niej, atakuj kosą jej łodygę.
Słabe punkty: nie porusza się.

Nazwa: zwierzę - baran, osioł.
Krainy: dworek, klasztor - współcześnie, Jama Piratów.
Opis: osiołek jest mały i służy jako zwierzę transportowe dla trsantich. Baran zaś hodowany jest w celach konsumpcyjnych dla ludzi lub wyjców. Możesz podbiec do barana i zmusić go do biegania w wyznaczonym kierunku. Uważaj jednak, ponieważ po kilku takich rozkazach baran może się zdenerwować i przyczepić się do ciebie.
Sposób walki: brak.
Słabe punkty: brak obrony przed wrogiem.

Nazwa: zwierzę małe - szczur, nietoperz.
Krainy: wszędzie, gdzie są ciemne i wilgotne pomieszczenia.
Opis: szczury często pojawiają się w grupach przy małych norkach lub ciałach martwych ludzi. Nietoperze zaś zajmują większe jaskinie, czasami przerażone hałasem zaczynają latać po jaskini. Z pozoru niegroźne, mogą czasami zaatakować.
Sposób walki: szczury najłatwiej jest rozdeptywać. Nietoperze zaś próbuj rozstrzeliwać z rewolweru podczas ich ataków.
Słabe punkty: mała wytrzymałość.

Nazwa: zwierzę małe - rybo-żaba.
Krainy: Kraina Wiecznej Jesieni.
Opis: ta bardzo mała istota przypomina rybę, która przystosowała się do życia bez wody. Wykorzystując swoją wrodzoną szybkość oraz agresję, może zaatakować poszukiwaczy, starając się na nich skoczyć i ugryźć swoimi wielkimi szczękami.

Sposób walki: te zwierzęta na szczęście nie są zbyt silne. Wystarczy cofnąć się na bezpieczną odległość i oddać kilka strzałów z pistoletu lub celnie uderzyć kosą podczas ich ataku, aby je unicestwić.
Słabe punkty: mała wytrzymałość.

CZĘŚĆ DRUGA - SOLUCJA

Sam nie wiem, dlaczego zdecydowałem się na przyjazd do dworku Covenantów. Może wierzyłem w moją przyjaźń z Jeremiahem, może chciałem mu się jakoś odwdzięczyć za uratowanie życia. Nie wiem... Wiem tylko tyle, że natychmiast gdy dostałem list Jeremiaha proszącego mnie o pomoc, pożegnałem mój dom, moją kochaną Alicję i wyruszyłem do tego przeklętego dworku.

W dworku Jeremiaha czułem się nieswojo. Może dlatego, że cały czas słyszałem wycie wilków. Podszedłem do bramy, przez którą tutaj wszedłem, i spojrzałem na podwórze za nią. Moje oczy ujrzały dwa dziwne pspopodobne stwory, wściekle ujadające i uciekające przed jakąś potworną, humanoidalną istotą. Na szczęście ja byłem bezpieczny, odgrodzony bramą od tej potwornej istoty. Obróciłem się i podszedłem do głównego wejścia do dworku. Kiedy miałem zamiar przekroczyć bramę, usłyszałem ciche szepty zachęcające do rzucenia czaru prawdy (Scrye). Gdy tylko skończyłem inkantację, na jednej z latarni zobaczyłem wisielca. Bogowie, co się tu dzieje? Nie starając się o tym myśleć, wszedłem do posiadłości. Przywitała mnie jedna z pokojówek. Przedstawiłem się jako Patrick, przyjaciel rodziny, który przyjechał na specjalną prośbę czy raczej naleganie Jeremiaha. Pokojówka przyjęła mnie życzliwie i zaprowadziła do pokoju przyjaciela. W drodze do pokoju Jeremiaha dowiedziałem się, że jest on chory, dworek jest mocno zniszczony, a elektryczność działa tylko w pomieszczeniach, do których zaglądają domownicy. Po chwili znalazłem się w małym korytarzyku prowadzącym do sypialni mojego przyjaciela. Wszedłem schodami na górę i nagle stanąłem jak wryty. Przed sobą zobaczyłem prawdziwego ducha unoszącego się w powietrzu! Po chwili zniknął, a ja kontynuowałem swoją drogę. Nagle jakaś siła zatrzymała mnie w połowie drogi i zobaczyłem tego samego potwora z łańcuchem w ręku. Podbiegł on do mnie i wziął zamach, by uderzyć mnie swoją bronią. Zamknąłem oczy i krzyknąłem z przerażenia, swoim zachowaniem z pewnością wprawiając w osłupienie domowników. Gdy otworzyłem oczy, potwora już nie było. Dzięki bogom, to tylko moja zmęczona wyobraźnia płata mi figle... Podszedłem do podwójnych drzwi na końcu korytarza, podnosząc leżącą tutaj apteczkę, obróciłem się i wszedłem w drzwi na prawo, nie mogąc się już doczekać spotkania z przyjacielem. Po powitaniu Jeremiah zaczął opowiadać mi o przygodach, które spotkały go po Wielkiej Wojnie oraz o kłopotach w dworku. Niestety, nie zdążyłem się dowiedzieć zbyt wielu rzeczy, kiedy jego opowieść przerwał brzęk tłuczonego szkła. Powiedziałem Jeremiahowi, że zobaczę, co się dzieje, i z pistoletem w ręku wybiegłem na zewnątrz. Przebiegłem przez korytarz, w którym miałem dziwne zwidy, otworzyłem duże drzwi i wbiegłem do głównej sali tego domu. Kiedy podbiegłem do schodów, nagle zobaczyłem ducha, tego samego, którego widziałem poprzednio. To już nie mogła być tylko wyobraźnia! Duch Aarona stał, a raczej lewitował nad schodami i śmiał się ze mnie. Kiedy podbiegłem do niego, zaczął opadać, lekko i spokojnie. Zbiegłem za nim po schodach i wbiegłem do pomieszczenia, do którego on wleciał, na prawo od schodów. Z korytarza, w którym się znalazłem, wbiegłem do małego pomieszczenia, gdzie lewitował duch Aarona. Gdy przekonałem się, że na razie nie może, lub nie chce, zrobić mi krzywdy, podniosłem leżącą tutaj amunicję i wyszedłem. Poszedłem korytarzem dalej, by wejść do pokoju na lewo. Podniosłem apteczkę leżącą za kanapą, po czym wszedłem do następnego pomieszczenia. Przy lustrze leżała amunicja. Gdy ją podnosiłem, zobaczyłem znów koło siebie ducha Aarona. To dziwne, ale im dłużej go widziałem, tym mniej jego obecność mnie niepokoiła. Obróciłem się w lewo i wbiegłem do małego korytarzyka. Kiedy byłem na jego końcu, znów usłyszałem dźwięk tłuczonego szkła i przeciągły krzyk jakiejś kobiety. Wbiegłem do pomieszczenia, którym okazał się wewnętrzny ogródek, i zobaczyłem jakiegoś potwora: pół-człowieka, pół-wilka siedzącego nad ciałem zabitej przed chwilą kobiety. Nie zdążyłem nawet zareagować, gdy nagle zza roślin wyskoczył kolejny wyjec (Howler). Nie namyślając się, wystrzeliłem w niego, celując w głowę. Po kolejnym strzale upadł na ziemię. Zabiłem go w odpowiednim momencie, bowiem nagle zaatakowały mnie kolejne dwa wyjce. Po krótkiej walce, która polegała przede wszystkim na unikach i strzelaniu w rozpędzone potwory, zostałem sam. Podniosłem amunicję oraz apteczkę leżącą przy ciele pokojówki. Gdy zdecydowałem się wejść do następnego pomieszczenia, nagle usłyszałem za sobą jakiś hałas. Biegł na mnie kolejny wyjec! Wystrzeliłem kilka razy, mierząc w jego głowę. Strzały, na szczęście, okazały się celne. W następnym pomieszczeniu zostałem zaatakowany przez kolejne dwa Howlery, jednak szybko sobie z nimi poradziłem i małymi schodkami zszedłem do dużego holu z wielkimi, kręconymi schodami. Po pokonaniu dwóch następnych wyjców wbiegłem na schody. Gdy mijałem drzwi na prawo od siebie, usłyszałem krzyk Jeremiaha i zobaczyłem atakującego mnie Howlera. Kolejny chciał w tym czasie wyważyć drzwi. Zabiłem oba potwory i pobiegłem do przodu, do drzwi znajdujących się na końcu schodów. Wbiegłem do małej biblioteczki. Podniosłem zapiski leżące na stoliku na lewo i poszedłem do drugiej części pomieszczenia. Przesunąłem jedną z szafek z książkami, odnajdując w ten sposób ukryte przejście prowadzące na mały taras. Podniosłem leżący tutaj wzmacniacz (Amplifier) i wróciłem do pomieszczenia, którego drzwi chciał wyważyć wyjec. Za nimi znajdował się przerażony Jeremiah. Od niego dowiedziałem się, na czym polegać ma moje zadanie w tym domu. Dowiedziałem się, dlaczego widziałem duchy, dlaczego w ogóle dzieją się w tym domu rzeczy, które nigdy nie powinny zaistnieć. Zmęczony położyłem się spać, nie czytając nawet zwoju otrzymanego od mojego przyjaciela.



Z samego rana postanowiłem przestudiować zwój, który zostawił mi wczoraj Jeremiah. Kiedy tylko go otworzyłem, moje ciało na chwilę uniosło się w powietrze, po czym lekko upadłem na ziemię. Nauczyłem się nowego czaru - ektoplazmy (Ectoplasm). Będzie mi on z pewnością potrzebny, gdy skończy się amunicja. Wyszedłem z pokoju do następnego, w którym leżało na stole pudełko amunicji do mojego pistoletu. Wziąłem je i opuściłem oba pomieszczenia. Znalazłem się w korytarzu zakończonym małym popiersiem z lewej strony. Skręciłem w prawo, mając zamiar lepiej poznać tradycje tego dworku. Nie zaszedłem daleko, kiedy przywitał mnie lokaj, powiadamiając mnie, że do pokoju siostry Jeremiaha, Lizbeth, wczoraj w nocy ktoś się włamał. Zainteresowany poszedłem za nim. W pokoju Lizbeth przywitała mnie jej opiekunka. Dowiedziałem się wielu rzeczy na temat siostry, kolejnych, ciekawszych informacji dostarczył mi dziennik Lizbeth leżący na stoliku obok. Teraz podszedłem do obrazu leżącego w sypialni, by zobaczyć, jak ona w ogóle wyglądała. Gdy znalazłem się odpowiednio blisko, by zachwycać się urodą tej kobiety, usłyszałem szepty zachęcające do użycia czaru prawdy. Po jego odprawieniu zobaczyłem prawdziwe oblicze Lizbeth. Przerażony rozejrzałem się w panice, jednak reszta pomieszczenia wyglądała normalnie. Po chwili czar przestał działać i znów zobaczyłem na obrazie normalną, nienagannie ubraną kobietę. Wszedłem do łazienki i podniosłem leżącą tutaj apteczkę. Wyszedłem stąd na korytarz pokryty czerwonym dywanem i skręciłem w prawo. Kiedy znalazłem się w połowie drogi do kolejnych pomieszczeń, usłyszałem krzyk i zobaczyłem biegnącego za mną rannego w ramię lokaja. Zawołał o pomoc i ukrył się w kolejnych częściach korytarza. Ja zaś, zaniepokojony losem pokojówki, wróciłem do sypialni Lizbeth. Niestety, ona już nie żyła, a nad jej zwłokami stały dwa wyjce. Rozstrzelałem je i pobiegłem zobaczyć, czy lokaj jeszcze żyje. Jego rana okazała się na szczęście niegroźna, więc postanowiłem dalej zwiedzać pałacyk, udając się w tym samym kierunku, w którym uciekał lokaj. Po przekroczeniu drzwi znalazłem się w holu. Drzwi na lewo ode mnie, które jeszcze wczoraj były zamknięte, dzisiaj stały otworem. Wszedłem tam i skręciłem w lewo, do sypialni Evaline. Gdy podnosiłem list z szafki oraz amunicję z ziemi, wydawało mi się, że słyszałem jakieś hałasy. Przestraszony tym, użyłem czaru prawdy. Do moich uszu dobiegł płacz dzieci. Rozejrzałem się, odruchowo szukając poszkodowanych. Żadnych dzieci jednak tu nie było. Wszedłem do łazienki i podniosłem leżącą tu apteczkę. Wyszedłem stąd i skierowałem się do sypialni Josepha. Po pokonaniu wyjca podniosłem list leżący na

łożu. Teraz wróciłem do głównego holu i wielkimi schodami zszedłem na dół. Schodząc, słyszałem wycie, jednak nigdzie nie widziałem żadnego potwora. Wszedłem za schody, by zobaczyć, czy może tutaj nie schronił się jakiś ranny wyjec. Zamiast niego zobaczyłem jednak trzy zdrowe potwory pożywiające się ciałem pokojówki. Szybko je zniszczyłem i podbiegłem do ciała. Obok niego leżał klucz, który natychmiast podniosłem. Wyszedłem zza schodów i wszedłem za podwójne drzwi na lewo ode mnie. Znalazłem się w korytarzu z dwiema możliwymi drogami. Skręciłem w prawo, w korytarz-galeryjkę. Zatrzymałem się przed dużym obrazem, używając czaru prawdy. Nagle zobaczyłem nowe oblicze tejże rodziny. Co najbardziej mnie zaniepokoiło - Jeremiah na tym obrazie był martwy. Postanowiłem za wszelką cenę go bronić! Gdy podszedłem do otwartych drzwi, te nagle zatrzasnęły się przede mną, a ja usłyszałem za sobą śmiech. Obróciłem się i zobaczyłem Lizbeth śmiejącą się ze mnie. Kiedy chciałem się do niej zbliżyć, ta uciekła, posyłając w moją stronę dwa wyjce. Rozwaliłem je i wróciłem do korytarza z rozwidleniem, by tym razem pójść w lewo. Gdy mijałem drzwi prowadzące do holu, usłyszałem śmiech Aarona i drzwi zatrzasnęły się. Dopiero teraz zacząłem sobie uświadamiać, że martwi domownicy bawią się mną, zastanawiając, ile jeszcze wytrzyma moja psychika. Poszedłem do przodu i przekroczyłem drzwi na końcu tego korytarza.



Znalazłem się w jakimś drewnianym korytarzyku pokrytym czerwonym dywanem. Wszedłem do małego pomieszczenia na prawo i podniosłem leżącą tu apteczkę. Wróciłem do drewnianego korytarza i przekraczając następne drzwi, znalazłem się w pokoju jadalnym. Stąd odchodziły dwa korytarze. Jak się później przekonałem, oba prowadziły do kuchni. Nie namyślając się, wszedłem w korytarz naprzeciw i omijając mały pokoik, po czym skręcając w korytarz na prawo, znalazłem się w wielkiej kuchni. Podniosłem apteczkę umieszczoną w drugiej części pomieszczenia i podszedłem do pokojówki, żeby z nią porozmawiać. Dowiedziałem się, że nie posiada ona klucza do ogrodu (był mi on potrzebny, bowiem chciałem porozmawiać z ogrodnikiem na temat Lizbeth), dała mi w zamian klucz do wschodniej części dworku. Teraz wróciłem do pokoju ze stołem, z zamiarem przedostania się do wschodniej części. Nie zdążyłem go jednak opuścić, gdy nagle przed sobą zobaczyłem wściekłą Lizbeth i dwa wyjce, które natychmiast mnie zaatakowały. Po pokonaniu ich opuściłem to pomieszczenie.

Drzwi naprzeciw mnie otworzyły się i zainteresowany wszedłem do kolejnego pomieszczenia. Okazała się nim wielka, potężna biblioteka. Takich zbiorów książek chyba nigdy wcześniej nie widziałem! Większe zainteresowanie jednak wzbudził Aaron, który najwyraźniej szukał jakiejś książki. Latał od regału do regału i przeglądał kolejne woluminy. Po chwili jednak zatrzymał się i zaczął czytać jedną ze znalezionych książek. Gdy zakończył kartkowanie jej, położył ją na najwyższym regale i wyleciał. Nie wiem, czym wtedy się kierowałem, jednak wycelowałem pistoletem w książkę, mając nadzieję, że ta spadnie potrącona pociskiem. Tak też się stało. Podniosłem książkę i wyszedłem z biblioteki. Stąd udałem się do korytarza z obrazami, pokonując przy okazji dwa kolejne wyjce i znów spotykając Aarona. Drzwi, które zatrzasnęła przede mną Lizbeth, teraz się otworzyły, a ja znalazłem się we wschodniej części dworku.

Przeszedłem przez podwójne drzwi i mijając zbroje rycerzy, zszedłem na dół, zatrzymując się przed pomieszczeniem na prawo. Pierwsze, co wzbudziło tutaj moje zainteresowanie, to obraz z dzieckiem. Szczególnie wtedy, gdy w jego pobliżu użyłem czaru prawdy. Kolejną rzeczą były zapiski Bethany, które wziąłem, by przeanalizować je później. Porozmawiałem jeszcze z pokojówką i opuściłem to pomieszczenie. W sali ze zbrojami rycerzy unicestwiłem dwa wyjce, podniosłem list leżący za drugą zbroją na prawo ode mnie i wkroczyłem w pomieszczenie za drzwiami między dwoma zbrojami. Znalazłem się w pokoju ze statuami, w którym wyjec pożywiał się kolejnym nieszczęśnikiem. Unicestwiłem go, wtedy jednak zostałem zaatakowany przez kolejne cztery potwory. Po krótkiej walce wszedłem na schody na lewo ode mnie i przeszedłem przez korytarz z zasłonami, przekraczając kolejne drzwi. Znalazłem się w korytarzu, w którym światło nie było do końca sprawne, na razie jednak cały czas świeciło. Wszedłem do bawialni, której drzwi znajdowały się naprzeciw opuszczonego przeze mnie pomieszczenia. Kiedy podnosiłem apteczkę leżącą koło zabawek, usłyszałem głosy nawołujące do użycia czaru prawdy. Znów usłyszałem hałasy w mojej głowie - tym razem był to płacz dziecka. Kiedy czar przestał działać, podniosłem z łóżka zapiski Mary Turner i opuściłem bawialnię, udając się w lewo i przekraczając owalne u góry drzwi na końcu korytarza. Stałem w małym pomieszczeniu pokrytym posadzką. Schodkami zszedłem na dół i skręciłem w prawo, w korytarz z dwoma rozgałęzieniami. Jak się później przekonałem - nieistotne, którą drogę bym wybrał, obie i tak prowadziły do katedry. Znalazłszy się w niej, podszedłem do dużego krzyża, na którym zawieszony był wzmacniacz. Wystarczył jeden celny strzał, by wzmacniacz czarów znalazł się na ziemi. Obróciłem się i poszedłem do wyjścia, kierując się w prawą odnogę. Zobaczyłem małe schodki prowadzące do pomieszczenia księdza. Wbiegłem nimi na górę i zanim wszedłem do pokoju, wziąłem klucz leżący na jednej z belek. Teraz już wszedłem do małego pokoiku.



Z szafki wziąłem apteczkę, po czym obróciłem się w stronę szafki z prawej strony pokoju. Po otworzeniu jej niedawno znalezionym kluczem wyciągnąłem z niej cztery pułapki eteryczne (Ether Traps) i pudełko z amunicją. W tym momencie usłyszałem jakieś głosy i zobaczyłem biegnące w moją stronę przezroczyste postaci. Nie tracąc czasu włączyłem wzmacniacz, zmieniłem czar z prawdy na ektoplazmę i użyłem tego czaru na pierwszej zbliżającej się postaci. Po kilku czarach wróg padł. Niestety, prócz niego znaleźli się tutaj dwaj kolejni obrońcy nie-świętego miejsca. Zabiłem ponownie obu, po czym zbiegłem schodami na dół i wybiegłem do pomieszczenia ze schodami i ładną posadzką. Kiedy pokonywałem

ten pokój, zobaczyłem kolejne dwa duchy. Unikając ich ciosów, przebiegłem schody i wbiegłem do korytarza. Pobiegłem nim do końca, mijając bawialnię, i wbiegłem do kolejnego korytarza, tego słabo oświetlonego. Wiedziałem, że kiedyś musiało się to przytrafić! Kiedy byłem na środku korytarza, światło nagle zgasło, a mnie zaatakowały trzy wyjce. Szybko użyłem czaru prawdy i zacząłem strzelać do napastników. Na szczęście udało mi się ich pokonać i postanowiłem kontynuować zwiedzanie domu. Skręciłem w drzwi na lewo na końcu korytarza, wziąłem z niego apteczkę i wszedłem do następnego pomieszczenia.

Był to ładny pokój, w którym zaatakowały mnie dwa wyjce. Po zabiciu obu opuściłem pomieszczenie drzwiami z lewej strony. Znalazłem się w korytarzu, w którym silne podmuchy wiatru sprawiały, że firanki kołysały się jak w takt jakiejś szalonej muzyki. Przebiegłem tym korytarzem do końca, zatrzymując się w małym przedsionku z drzwiami naprzeciw i dwoma fotelami po prawej stronie. Ze stołu znajdującego się między fotelami podniosłem apteczkę, po czym pokonałem podwójne drzwi. Za nimi było duże lokum ze schodami prowadzącymi na górę oraz wzmacniaczem leżącym na stole. Wskoczyłem na stół, żeby wziąć przydatny przedmiot, po czym zeskoczyłem i kierowany niepokojem opuściłem ten pokój. Będąc w korytarzu z tańczącymi firankami, poszedłem w stronę wyjścia, wchodząc w pierwsze drzwi na lewo. Za nimi spotkałem kilka wyjców. Kiedy walka już się skończyła, podniosłem pudełko amunicji leżące na szafce i skręciłem w drzwi na prawo od ciała pokojówki. Po pokonaniu następnych drzwi wszedłem na kręcone schody i skręciłem w drzwi na prawo ode mnie. Znalazłem się w małym pokoiku, stąd wszedłem do następnego pokoju, w którym głosy zachęciły mnie do użycia czaru prawdy. Jeden z obrazów różnił się od swojej pierwotnej wersji. To samo przytrafiło mi się w małym pokoiku na lewo ode mnie. Tutaj także był obraz, który przedstawiał zupełnie inną pogodę, niż była namalowana na nim pierwotnie. Wyszedłem stąd i schodkami opuściłem to pomieszczenie. Teraz skręciłem w prawo i kolejnymi schodkami wszedłem do jakichś wystawnych pomieszczeń. Podniosłem książkę leżącą na łóżku - był to dziennik Ottona Keisingera, czarnoksiężnika zaproszonego do dworku przez drugą siostrę Jeremiaha, Bethany. Skręciłem w stronę ubikacji i kiedy tylko podszedłem do niej, drzwi nagle urwały się i gdzieś poleciały, a moim oczom ukazał się niecodzienny widok...

Znalazłem się w ruinach jakiegoś budynku, który wisiał w powietrzu, w krainie z czerwonym niebem. Więc tak wygląda inny świat? Zawsze byłem ciekawy, jak tutaj jest... Podbiegłem kawałek do przodu i zobaczyłem schody prowadzące na kolejną platformę. Zbiegłem nimi i znalazłem się na czymś w stylu podwórza. Nie zdążyłem się dokładniej rozejrzeć, kiedy nagle zostałem zaatakowany przez dziwnego potwora przypominającego pomiot Cthulhu, znanego mi z książek mojego przyjaciela Howarda Philipa Lovecrafta. Uważając na jego plunięcia i ciosy, raz po raz atakowałem go ektoplazmą. Po kilku ciosach strachulec (Scarrow) zniknął, jednak zdążyły mnie wytropić dwa kolejne. Szybko je zniszczyłem i pobiegłem w prawo, przekraczając coś w stylu bramy. Znalazłem się na kolejnym podwórzu z kolejnym przeciwnikiem. Pobiegłem w prawo, mijając trumnę, i podniosłem napój leczący (Health Vile), leżący w rogu zniszczonego budynku. Teraz wróciłem do trumny i biegnąc na nią zrzuciłem wieko. Zdziwiony zobaczyłem, że zamiast ciała znajduje się tutaj zejście w dół. Wszedłem na trumnę i wskoczyłem do niej. Znalazłem się na wiszącym w powietrzu kamieniu, przede mną było jeszcze kilka takich. Przeskakując na kolejne, wskoczyłem do małego pomieszczenia, w którym zostałem zaatakowany przez następnego potwora. Zabiłem go i skręciłem w prawo. Kolejnymi schodami cały czas zbiegałem na dół, przy okazji podnosząc leczący napój. Kiedy już znalazłem się na dużym dziedzińcu, kierowany jakimś dziwnym przeczuciem zacząłem biec do przodu. Szósty zmysł mnie nie zawiódł - nagle zobaczyłem nad sobą Ottona Keisingera. Ten człowiek, jeżeli to jeszcze był człowiek, opanował nieznane społeczeństwu najczarniejsze arkana magii. Lewitował, otoczył się magiczną tarczą i raz po raz kierował we mnie wielkie magiczne pociski. Wiedziałem, że w tej chwili nie mam z tym potworem żadnych szans. Rozpędziłem się więc i cały czas biegłem w stronę małej wysepki unoszącej się gdzieś w próżni. Wbiegłem na płyty przypominające kawałek posadzki, nie wiedząc, co robić dalej. Moja niewiedza trwała krótko, bowiem nagle pojawiły się przede mną kolejne części posadzki. Zbiegając na następne i uważając na atakującego mnie czarnoksiężnika, znalazłem się na upragnionej wysepce. Podniosłem wielkie tybetańskie działo (Tibetan War Cannon) i nagle zobaczyłem, jak studnia prowadząca gdzieś w dół zapełnia się jakąś substancją przypominającą śnieg. Nie czekając na kolejne razy od Keisingera, wskoczyłem tam.

Znowu znalazłem się w dworku... Przede mną leżała kolejna martwa pokojówka. Nie mogłem jej już pomóc, więc wziąłem klucz prowadzący do ogrodu i wyszedłem z tego pokoju. Będąc w sypialni Ottona, skierowałem się do drzwi, żeby opuścić te piekielne pomieszczenia, gdy nagle drzwi przede mną zamknęły się, a ja usłyszałem śmiech Ottona. Podbiegłem do kominka, w którym nagle zgasł ogień i przeszedłem nim do następnego pomieszczenia. Tutaj zostałem zatrzymany przez demoniczne potwory z zaświatów. Strzelając do nich z działa i rzucając w nie ektoplazmą, przedostałem się do drzwi. Kiedy chciałem je otworzyć, za sobą usłyszałem hałas. Dopiero teraz zrozumiałem, dlaczego Otton nie zajął się mną samodzielnie. Strachulce odradzały się kilka sekund po śmierci! Jedyną moją szansą była teraz moja szybkość. Wybiegłem na korytarz, ominąłem drzwi prowadzące do pomieszczeń Ottona, zbiegłem schodkami pokrytymi dywanem i skierowałem się do pomieszczenia za drzwiami na prawo ode mnie. Szybko podniosłem dwie apteczki leżące tutaj i wybiegłem stąd, skręcając w lewo i zbiegając schodkami na dół. Pobiegłem korytarzem do przodu, kierując się w drugie drzwi na prawo. Znalazłem się w holu z wielką statuą na środku. Schodami zbiegłem na dół, cały czas pokonując pojawiających się przeciwników, i wbiegłem w drzwi po drugiej stronie statuy. Stąd wybiegłem na korytarz z tańczącymi firankami, skręciłem w prawo i pobiegłem do przedsionka, w którym wcześniej znalazłem apteczkę. I tym razem miałem szczęście! Podniosłem apteczkę leżącą koło foteli, obróciłem się, przebiegłem przez cały korytarz i wbiegłem do ozdobnego pomieszczenia. Stąd przebiegłem przez kolejne drzwi i znalazłem się na korytarzu, w którym poprzednio zgasło światło, i zostałem zaatakowany przez wyjce. Przebiegłem nim do końca, zbiegając ze schodków i kierując się za drzwi na prawo ode mnie. Znalazłem się w następnym pomieszczeniu z firanami, tym razem jednak firany tańczyły z obu stron. Podniosłem apteczkę i walcząc z potworami, przedostałem się do ciała martwej pokojówki. Teraz skręciłem w prawo i kolejnymi drzwiami przedostałem się dalej. W pomieszczeniu ze zbrojami przebiegłem na lewo i podniosłem apteczkę zza pierwszej zbroi. Obróciłem się i pobiegłem do otwartych podwójnych drzwi. Wbiegłem do pomieszczenia z drewnianą podłogą i zielonym dywanem. Małymi schodkami wszedłem na górę, po czym skierowałem się na duże, skręcające lekko w prawo schody i wbiegłem do następnego korytarza. Skręciłem w lewo i korytarzem udałem się do końca, aż do mojego pokoju. Przy popiersiu przed nim podniosłem apteczkę i pułapki eteryczne. Na nieszczęście mój pokój był zamknięty, więc nie pozostało mi już nic innego, jak udać się do dalszych części dworku, mając nadzieję, że jakoś po-





zbędę się tych potwornych istot, które wszędzie wyrastały z ziemi. Pobiegłem do drzwi, którymi dostałem się na ten korytarz, skręciłem w lewo i pobiegłem do pomieszczeń Lizbeth.

Wbiegłem przez otwarte drzwi do pomieszczenia, które wydawało mi się bezpieczne. Użyłem apteczek, by zregenerować swoje zdrowie, chwilę odpocząłem i zbiegłem schodami do drugiej części tego pokoju. Opuściłem ten pokój drzwiami na końcu i wszedłem do małego zielonkawego korytarza. Nim przedostałem się do korytarzyka, w którym znajdowały się zamknięte drzwi prowadzące do pomieszczeń Aarona oraz kolejne otwarte drzwi na końcu korytarzyka. Wbiegłem w nie i znalazłem się w pokoju z kominkiem umieszczonym na lewo ode mnie. Na prawo zaś unosił się Aaron, pilnując dojścia do wzmacniacza. Podszedłem do niego jak najbliżej się dało, położyłem przed nim eteryczną pułapkę i odczekałem, aż zostanie on przez nią wchłonięty. Kiedy pułapka zakończyła swoje działanie, podniosłem wzmacniacz i skierowałem się do krętego korytarzyka. Gdy już się w nim znalazłem, nagle usłyszałem za sobą jakieś niepokojące hałasy. Obróciłem się, by zobaczyć, jak kolejne drzwi zatrzaskują się za mną. Nie miałem wyjścia, musiałem przeć do przodu, pokonując ciągle te piekielne istoty. Przebiegłem przez korytarz i wyważając barkiem zamknięte drzwi, wbiegłem do krótkiego korytarzyka z dziwną przezroczystą barierą na lewo ode mnie oraz lustrem na wprost. Nie widząc stąd wyjścia, wskoczyłem w lustro i zdziwiony spostrzegłem, że znalazłem się po jego drugiej stronie. Podniosłem leżącą tutaj apteczkę i wszedłem do dużego pomieszczenia z dziwnym kołem narysowanym na ziemi oraz z pochodniami na ścianach. Podszedłem do każdej z pochodni i zapaliłem ją. Kiedy ostatnią zajarzyła się płomieniem, w środku tego koła pojawił się magiczny zwój. Podniosłem go, by nauczyć się kolejnego czaru - rozproszenia (Dispel). Wyszedłem z tej komnaty, przeskoczyłem przez lustro i używając czaru rozproszenia, pozbyłem się bariery na prawo ode mnie. Zbiegłem schodkami do kolejnego pokoju, zabiłem znajdujące się tutaj potwory, po czym pobiegłem do wyjścia w prawo. Skręciłem w lewo i kluczem do pokoju służących otworzyłem sobie kolejne drzwi. Będąc w korytarzu, skręciłem w drugie drzwi na prawo i podniosłem srebrne pociski leżące tutaj. Szybko wybiegłem stąd i pobiegłem do końca korytarza, pokonując drzwi na lewo. Za nimi znajdowała się apteczka, a na stoliku pudełko amunicji. Wziąłem apteczkę, wskoczyłem na stół, zabrałem amunicję i wybiegłem stąd. Wyszedłem z pomieszczeń dla służących i skierowałem się do pokoju, w którym znajdowało się dwoje drzwi, niestety zamkniętych. Wskoczyłem więc do windy kuchennej i nią zjechałem do kuchni.

Przekroczyłem podwójne drzwi i wbiegłem do głównego pomieszczenia kuchennego. Kucharka, z którą rozmawiałem wcześniej, była już martwa; koło niej kręciło się kilka wyjców. Szybo je zabiłem i skręciłem w drzwi na lewo ode mnie. Będąc w winiarni, podniosłem apteczkę leżącą na jednej z beczek i wyszedłem stąd, kierując się w lewo, do piwnic. Było tutaj bardzo ciemno, jednak czar prawdy doskonale oświetlał korytarze. Po zabiciu kilku wyjców skręciłem w lewo. Tutaj znalazłem parę użytecznych koktajli Molotowa. Obróciłem się i poszedłem do przodu, w stronę zalanej części piwnicy. Idąc przy ścianie, omijając filar z prawej strony, znalazłem wzmacniacz. Skręciłem w prawo i dostałem się do mniej zalanej części podziemi. Stąd podniosłem apteczkę, a w skrzynce znalazłem amunicję. Po wzięciu tych przedmiotów wróciłem na górę, do kuchni. Teraz już mogłem iść do ogrodu; skręciłem w prawo i wyszedłem przez otwarte ogrodowym kluczem drzwi...

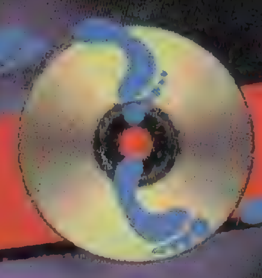
Znalazłem się w ogrodzie. Miałem do wyboru aż trzy drogi. Wybrałem wejście do głównej części ogrodu, przez bramę na wprost. Nagle zobaczyłem, jak ogrodnik ucieka przed wyjcem biegnącym za nim. Strzeliłem bez celowania w przeciwnika. Dzięki wszystkim bogom, dostał. Ogrodnik mógł wrócić do pracy. Ja zaś wyszedłem stąd i skręciłem w lewo. Gdy przeszedłem kolejną część ogrodu, podbiegł do mnie nowy ogrodnik. Dowiedziałem się od niego, że Lizbeth zamieszkała w mauzoleum, zmieniając się w banshee, pół-człowieka, pół-wampira. Wszedłem do otwartej przez ogrodnika bramy prowadzącej do mauzoleum.

Skręciłem w lewo, by iść cały czas przy płocie do głównej bramy mauzoleum. Niestety brama była zamknięta, za nią zaś zobaczyłem Lizbeth, która uciekła do środka budynku. Idąc dalej przy siatce doszedłem do wyłomu. Dzięki temu znalazłem się na terenie grobowca. Poszedłem do przodu, okrążając budynek z prawej strony. Po zabiciu kilku wyjców doszedłem do dużych drzwi prowadzących do środka budynku. Wszedłem do głównej komnaty i skręciłem w prawo, obracając się. Na szafce leżała amunicja. Wziąłem ją i poszedłem do pomieszczenia znajdującego się za czerwonymi kotarami. Z otwartej trumny podniosłem zwój z czarem zaklinania (Invoke). Gdy już się go nauczyłem, obróciłem się twarzą do wyjścia i podszedłem na prawo do dźwigni. Po jej przesunięciu jedna z bram w głównym pomieszczeniu została otwarta, wraz z nią drogę do wolności otrzymały cztery wyjce. Wyszedłem stąd i zabiłem wyjce, atakując je tybetańskim działem oraz czarem ektoplazmy. Następnie przekroczyłem bramę i z pomieszczenia za nią wziąłem wzmacniacz. Idąc dalej tym grobowcem trafiłem do drzwi, przy których dwa wyjce żywiły się nieszczęsnym trsantim. Przekroczyłem otwarte drzwi i wskoczyłem do dziury na końcu tego korytarza. By lepiej widzieć swoją drogę, cały czas używałem czaru prawdy. Pierwszymi napotkanymi tutaj stworzeniami były na szczęście niegroźne nietoperze. Na szczęście, bowiem zdążyłem się wystraszyć, gdy zobaczyłem całą ich gromadę lecącą na mnie. Później było już gorzej: wpierw zaatakowały mnie dwa wyjce, nieco dalej czekały dwa szkielety. Walczyłem z nimi na dystans, rzucając na jednego czar zaklinania, w drugiego strzelając z działa, nie pozwalając, by znalazł się zbyt blisko mnie. Ominąłem trumny i doszedłem do małego przejścia na lewo ode mnie. Przykucnąłem i w takiej pozycji przeszedłem na drugą stronę. Wyskoczyłem w kolejnym grobowcu, niedostępnej wcześniej części mauzoleum. Skręciłem w lewo i podniosłem dwie apteczki leżące koło zamkniętej bramy. Teraz wróciłem do grobowca i podszedłem do ostatniej wnęki na prawo. Ta była nadgryziona przez ząb czasu, wystrzeliłem więc w nią kilka razy, by odsłonić przejście. Wszedłem tam, by znaleźć się w podziemnych tunelach prowadzących na cmentarz. Po zabiciu dwóch szkieletów doszedłem do drabiny prowadzącej na górę. Wskoczyłem na nią i znalazłem się na cmentarzu.



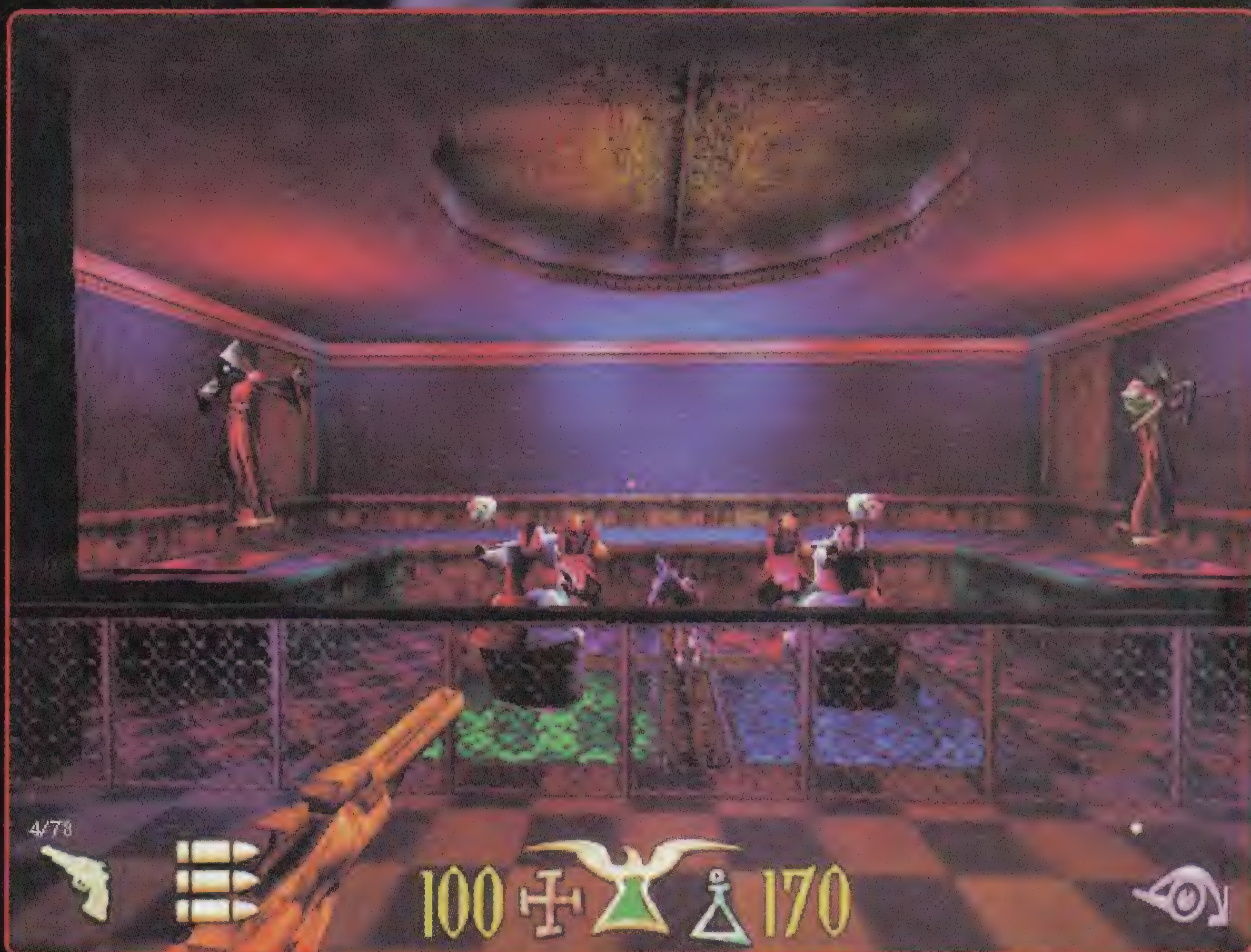
Nawet nie zdążyłem się rozejrzeć, gdy zostałem zaatakowany przez kolejny szkielet. Rzuciłem na niego czar zaklinania i rozejrzałem się po miejscu, w którym się znajdowałem. Wokół mnie znajdowały się nagrobki, a ta część cmentarza była zasłonięta dużym murem. Na krzyżu na wprost mnie, najwyższym ze wszystkich, leżał jakiś zwój. Na razie był dla mnie niedostępny, obiecałem sobie jednak, że w jakiś sposób zdobędę go. Skręciłem w lewo i poszedłem do przodu, mając po prawej stronie mur. Po zniszczeniu dwóch kolejnych szkieletorów doszedłem do następnej części cmentarza, w której znajdowała się apteczka oraz amunicja. Wziąłem oba przedmioty i podszedłem do nagrobka na końcu murka. Teraz zacząłem skakać po nagrobkach, starając się dostać do krzyża, przy którym leżała apteczka. Gdy już tutaj dotarłem, z krzyża przeskoczyłem na mur. Przed sobą, na lewo zobaczyłem zwój. Przeszedłem tam i przeskoczyłem na krzyż. W ten sposób otrzymałem pierwszy tajemny zwój (Arcane Whorl). Znów przeskoczyłem na mur i zeskoczyłem z drugiej strony. Podbiegłem do jeziora, tam, gdzie była zacumowana łódź. Wskoczyłem na nią i popłynąłem w stronę klasztoru.

Po szczęśliwym dopłynięciu znalazłem się na wyspie, gdzieś w pobliżu klasztoru. Podszedłem do dwóch kamieni, pomiędzy którymi było przejście, i przeszedłem pod nimi. Idąc doliną cały czas do przodu, doszedłem do miejsca, w którym trzy wyjce posilkowały się zmarłym trsantim. Zabiłem potwory i podniosłem apteczkę leżącą koło ciała. Poszedłem dalej, aż zobaczyłem, jak dwa wyjce atakują dwóch trsantich. Gdy przetrwał ostatni wróg, wykończyłem go i podniosłem przedmioty pozostawione przez trupy: trzy pudełka amunicji i kolejną apteczkę. Skierowałem się w stronę wieży, omijając ją z prawej strony. Idąc tą drogą, trafiłem na małą polankę na prawo ode mnie, na której pasł się osiołek. Obok niego leżało ciało z notatnikiem przy ręku. Podniosłem notatnik i wróciłem na główną drogę. Po chwili doszedłem do zniszczonej farmy, w której kręcili się trsanti. Przebiegłem koło zagród, przy których stały osły, i działając z zaskoczenia, zabiłem czterech trsantich, strzelając do nich z pistoletu i rzucając w nich ektoplazmą. Jeden z nich zostawił prócz amunicji klucz do wieży. Podniosłem go i wróciłem do wieży. W jej środku znajdował się kolejny klucz - do skrzyni, oraz medalion słoń-



ca (Sun Medalion). Gdy tylko podniosłem oba przedmioty, zostałem zaatakowany przez dwa wyjce. Zabiłem je i skierowałem się na prawo. Idąc tą drogą, doszedłem do zamkniętej bramy klasztoru. Przed nią leżało ciało członka trsantich, konsumowane przez wyjca. Zabiłem go i podniosłem srebrne pociski trsantiego. Gdy wracałem do wieży, zostałem zaatakowany przez silną grupkę wyjców. Wiedząc, że w walce z wszystkimi naraz mam znikome szanse, rzuciłem w ich środek koktajl Mołotowa. To spowodowało, że przeciwnicy zostali unicestwieni. Teraz bezpiecznie wróciłem do wieży, skąd skierowałem się na farmę. Tutaj zostałem zaatakowany przez kolejne wyjce, które wyczuły niedawno zabite ciała trsantich. Przechodząc przez ruiny, dostałem się w pobliże stodoły. Miałem właśnie podejść do wrót stodoły, gdy nagle zostały one wyważone od wewnątrz i zostałem zaatakowany przez wyjce. Pokonałem je i używając czaru prawdy, by oświetlić sobie teren, wszedłem do środka. Na środku stodoły, z mojej prawej strony była drabina prowadząca na drugi poziom tego budynku. Wszedłem tam i pokonałem kolejnego wyjca biegnącego w moją stronę. Mostkiem przeszedłem na drugą część stodoły, zatrzymując się przy oknach. Przy prawym oknie znajdowała się deska, dzięki której mogłem na nie wejść. Stąd przeskoczyłem do środka niedostępnego budynku - głównej części farmy. Poszedłem do przodu, do pierwszego ze zniszczonych pokoi. Wewnątrz znalazłem amunicję. Wyszedłem stąd i kontynuowałem zwiedzanie pomieszczeń. W jednym z korytarzy zostałem zaskoczony przez przywódcę trsantich. Zaatakowałem go, strzelając cały czas pistoletem oraz rzucając w niego ektoplazmą. Po kilku strzałach przeciwnik upadł na ziemię, wypuszczając z rąk strzelbę. Podniosłem ją i korytarzem poszedłem dalej, do dwóch małych pomieszczeń umieszczonych naprzeciw siebie. Wszedłem do tego na lewo ode mnie. Wewnątrz znajdowały się trzy koktajle Mołotowa. Wziąłem je i opuściłem to pomieszczenie, kierując się do pokoju, który wcześniej zignorowałem. Wszedłem do niego, pokonując żerujące tutaj dwa wyjce. Skręciłem w lewo do małego pomieszczenia i stąd wszedłem na schody prowadzące na wyższą część lokacji. Przeskakując teraz po rusztowaniu, przedostałem się do przodu, potem w prawo i przechodząc nad kolejnymi znajomymi pomieszczeniami, doszedłem do jednego, do którego nie mogłem się wcześniej dostać. Był to średni pokój, w którym znajdowała się skrzynia. Zeskoczyłem tam i kluczem znalezionym w wieży otworzyłem ją. W środku był klucz do piwnicy. Obróciłem się i dzięki desce wyszedłem z tego pomieszczenia. Następnie wróciłem do pokoju ze schodami i skręcając w nim w prawo, znalazłem pod schodami zejście do piwnicy. Za pajęczyną znajdowała się apteczka. Podniosłem ją, po czym użyłem klucza na klapie w podłodze. Dzięki temu otworzyło się przejście do dalszej części piwnicy. Wskoczyłem tam i długim korytarzem zjechałem do tunelu kanalizacyjnego.

Mając do wyboru dwie drogi, skręciłem w lewo i pokonując atakujące mnie szkielety, doszedłem do wielkiej dziury - ujścia ściekowego. Skręciłem w lewo i wszedłem w długi korytarz. Doszedłem nim do krat umieszczonych po mojej lewej stronie. Za nimi znów zobaczyłem uciekającą Lizbeth. Niestety, na razie dostępu do niej blokowała krata, więc postanowiłem wyjść z kanałów. Stałem w wyjściu z kanałów, nad dużą łąką. Zeskoczyłem na dół i poszedłem w prawo, w stronę klasztoru. Pokonując atakujące mnie wyjce, doszedłem do schodków prowadzących do budynku. Wszedłem na nie i skręciłem w prawo, by znaleźć apteczkę. Następnie wróciłem do schodów i zainteresowany podszedłem jeszcze kawałek do przodu. Było tutaj przejście do podziemi klasztoru, na razie jednak dla mnie niedostępne. Wszedłem na kolejne schody i zatrzymałem się przy dużej bramie, zachęcony przez wewnętrzne głosy do użycia czaru prawdy. Dzięki niemu zobaczyłem dwóch mnichów rozmawiających przy tej bramie. Poszedłem do przodu, dochodząc do małej polanki ogrodzonej murami, na której końcu leżał martwy trsanti. Podniosłem apteczkę i wszedłem na mały dziedziniec za bramą. Stąd wszedłem na trawiastą polankę i z niej na kolejną część klasztoru. Skręciłem w prawo, by dostać się do wieży. W wieży zszedłem schodami na dół i pokonałem dwa wyjce pożerające trsantiego. Podniosłem apteczkę i wróciłem schodami na górę, kierując się nimi na kolejny poziom wieży. Na lewo ode mnie znajdowała się deska przyłożona do ściany. Nią dostałem się na kolejne piętro. Stąd podniosłem apteczkę i wszedłem na obsuniętą kamienną płytę. Dzięki niej wskoczyłem na kolejną płytę i nią wszedłem na górę. Teraz przeszedłem do przodu po zniszczonym gzymsie i z niego wskoczyłem na drabinę. Nią dostałem się na szczyt wieży. Tutaj leżała fiolka wzmacniacza energii (Mana Well), która spowodowała, że mój potencjał magiczny wzrósł. Wróciłem na parter wieży i wyszedłem z niej drugim wyjściem, naprzeciw głównego. Znalazłem się na zerwanym mostku. Przeskoczyłem na jego drugą część i wskoczyłem w dziurę z prawej strony drogi. Schodkami wszedłem na górę i podniosłem notatnik leżący przy kolejnym martwym trsantim.



Kiedy zapoznałem się z jego treścią, zeskoczyłem na znaną mi już trawiastą polankę na lewo ode mnie. Wróciłem na drogę prowadzącą do wieży, tym razem jednak skręcając w lewo. W połowie drogi usłyszałem w głowie głosy. Po użyciu czaru prawdy zobaczyłem dwóch mnichów. Poszedłem dalej, pokonując atakującego mnie wyjca. Na końcu drogi skręciłem w lewo.

Poszedłem drogą do przodu, na razie ignorując główny dziedziniec na lewo ode mnie, i wszedłem na podwórko na prawo. Tutaj po użyciu czaru prawdy zobaczyłem niecodzienne zjawisko. Mnich chodził w miejscu, kręcił się, aż w końcu znikł. Nie wierzyłem własnym oczom! Kiedy już doszedłem do siebie, zszedłem na dół i podniosłem wzmacniacz leżący przy ścianie. Wróciłem na górę, uważając na zeskakujące z muru wyjce, i wszedłem na dziedziniec. Teraz skierowałem się do przodu, w stronę zielonego światła. Kiedy byłem w pobliżu zablokowanej studni, skręciłem w prawo i udałem się pod mury klasztoru. Stąd wziąłem amunicję i poszedłem do światła. Nagle zobaczyłem, jak na mury wybiegła Lizbeth i zaczęła się ze mnie śmiać. Obróciłem się i pobiegłem w prawo, w stronę budynku na wzgórzu. Okrążyłem go i wbiegłem do środka. Kiedy użyłem czaru prawdy, zobaczyłem, jak wyjec atakuje mnicha, zabijając go. Wziąłem apteczkę i podszedłem do ciała mnicha, gdy nagle on się podniósł. Rzuciłem na niego czar zaklinania i wyszedłem stąd, kierując się do budynku na prawo. Schodkami zszedłem na dół, po czym kolejnymi schodami, na prawo ode mnie, wszedłem na kolejny poziom. Skręciłem w lewo i schodkami zszedłem na dół. Na prawo ode mnie było duże pomieszczenie z kamieniami na środku. Na jego końcu leżał martwy trsanti, obok zaś niezużyta apteczka. Podniosłem ją i opuściłem to pomieszczenie. Skręciłem w lewo i schodami wszedłem na górę. W drugim pomieszczeniu na lewo ode mnie leżał kolejny trsanti oraz kolejna apteczka. Wziąłem ją i wszedłem do głównego pomieszczenia na tym poziomie. Usłyszałem głosy zachęcające do użycia czaru prawdy. Gdy to zrobiłem, ujrzałem dwóch mnichów rozmawiających ze sobą. Obracając się, zobaczyłem kolejnego mnicha w pomieszczeniu za mną. Opuściłem tę komnatę drugim korytarzem na lewo ode mnie. Idąc nim do przodu i w prawo, doszedłem do pomieszczenia, w którym leżał martwy trsanti z laskami dynamitu i strzelbą. Podniosłem wszystkie przedmioty i wróciłem do pomieszczenia, w którym widziałem mnichów. Na lewo ode mnie był kominek. Podszedłem tam i spojrzałem w dół. W kominku znajdował się wzmacniacz. Wskoczyłem tam, wziąłem przydatny przedmiot i wyszedłem z kominka na parterze, w znanej mi lokacji. Skręciłem w schody na lewo ode mnie i kolejnymi schodami, tym razem z mojej prawej strony, wyszedłem z tego budynku. Wszedłem na podest schodami z prawej strony, prowadzącymi do wielkich, zamkniętych drzwi. Skręciłem w prawo i idąc podestem udałem się do miejsca, w którym zobaczyłem znikającego mnicha. Nie wszedłem tam, poszedłem dalej i wróciłem do lokacji z wieżą.

Teraz musiałem wrócić do miejsca prowadzącego do dolnych części opactwa, czyli do głównej bramy. Skręciłem w prawo, okrążając duży budynek, wskoczyłem na łączkę prowadzącą do wieży, przeszedłem przez bramę, skręciłem w prawo i schodami udałem się w dół. Na lewo ode mnie znajdowała się krata, którą postanowiłem wysadzić dynamitem. Wyciągnąłem go ze swoich przedmiotów i użyłem go na kracie. Szybko się obróciłem i odbiegłem, by wybuch dynamitu nie spowodował żadnych obrażeń. Gdy było już po wszystkim, wróciłem do kraty i dziurą między kratami zeskoczyłem w dół, do piwnic.

Skręciłem w prawo, udając się w stronę drzwi umieszczonych za schodami. Niestety, okazały się one zamknięte, jednak pod schodami znajdowała się apteczka. Wziąłem ją i udałem się do wyjścia, tym razem skręcając w prawo. Kiedy znalazłem się w głównej komnacie, zobaczyłem po użyciu czaru prawdy kolejnego mnicha, ob-



chodzącego komnaty. Poszedłem do przodu i wszedłem w drzwi na prawo ode mnie. Prócz atakującego mnie szkieletu była tam apteczka ukryta w skrzyni. Wyszedłem stąd i skręciłem w lewo. Mając ścianę po swojej lewej stronie, skręciłem znów w lewo, po czym trzeci raz skręciłem w lewo i udałem się do ciemnego korytarza na wprost. Była to piwniczka, w której dwa wyjce posilały się trsantim. Zabiłem je, podniosłem koktajl Mołotowa, laskę dynamitu i po opuszczonej desce wszedłem na górę. Uważając na obsuwające się deski dostałem się do miejsca, w którym pod ścianą leżał kolejny trsanti. Koło niego była dźwignia. Gdy ją przesunąłem, ściana koło mnie odsunęła się, ukazując tajne przejście. Wszedłem tam i znalazłem się w korytarzu, w którym był wzmacniacz. W korytarzu skręciłem w lewo i zeskoczyłem do pomieszczenia poniżej. Po zabiciu kręcących się tutaj wyjców i podniesieniu amunicji do strzelby użyłem czaru prawdy... Ujrzałem straszną rzecz! Całe pomieszczenie wypełniały plamy krwi. Nagle usłyszałem czyjś krzyk. Na szczęście czar trwał krótko, nie wiem bowiem, czy wytrzymałaby to moja psychika, gdyby trwało to dłużej. Wyszedłem stąd i skręciłem w prawo. Idąc tym korytarzem, doszedłem do wielkiej studni naprzeciw mnie oraz kraty na lewo ode mnie, zza której wyskakiwały wyjce. Zniszczyłem te, które dopiero się pojawiły, i skręciłem w lewo, by wejść w drzwi znajdujące się przed kratą. Za nimi było pomieszczenie z pudełkiem amunicji ukrytym w skrzyni. Wyszedłem stąd, skręcając w lewo i pokonując nowe wyjce. Idąc do przodu zobaczyłem drzwi, które pokonałem, by znaleźć się w kolejnej lokacji. Kręconymi schodami wszedłem na górę, po czym przebiegłem kawałek do przodu i kolejnymi schodami zszedłem na dół. Po zsuniętych kamieniach udałem się na górę. Opuściłem to pomieszczenie. Udałem się schodami na korytarz i pokonując kolejne wyjce przeszedłem przez niego. Skręciłem w prawo i schodami wszedłem na górę. Znalazłem się na korytarzu, w którym leżały dwa ciała. Gdy podszedłem do ciała mnicha na lewo ode mnie, usłyszałem w głowie szepty. Rzuciłem czar prawdy, by zobaczyć mnicha Kellusa, który zapisywał w swoim pamiętniku historię nawiedzenia klasztoru oraz chował coś w skrzyni. Wziąłem zapiski z biurka i otworzyłem skrzynię. Wyciągnąłem z niej zaklęcie czasu oraz srebrny klucz, po czym schodami wróciłem do lokacji z kamieniami i zeskoczyłem do pomieszczenia poniżej.

Gdy pokonałem już schody, skręciłem w prawo, w stronę zabarykadowanego kamieniami przejścia. Teraz znów skręciłem w prawo i poszedłem tym korytarzem, cały czas kierując się do przodu. W połowie drogi ściana na lewo ode mnie nagle obsunęła się i zostałem zaatakowany przez szkielet. Rzuciłem na niego czar zaklinania i skręciłem na końcu korytarza w prawo. Znalazłem się w pomieszczeniu z kupą śmieci oraz kości na środku, z której raz po raz wychodziły nowe szkielety. Skręciłem w lewo i przechodząc przez zaułek, wszedłem w pierwsze drzwi na prawo. Stąd podniosłem dwie laski dynamitu i apteczkę. Wyszedłem z tego pomieszczenia, skierowałem się na prawo i poszedłem do przodu korytarzem. Idąc nim do końca, doszedłem do pomieszczenia z dużą dziurą w środku. Przyłożyłem do nich srebrny klucz. Na szczęście pasował. Schodami wszedłem na korytarz, gdzie zostałem zaatakowany przez kilka nietoperzy. Zabiłem je czarem ektoplazmy i wszedłem w kolejny, długi korytarz, w którym wszystkie wyjścia były zablokowane. Na jego końcu znajdowały się schody, które prowadziły do winiarni. Poszedłem do przodu i podniosłem apteczkę leżącą we wnęce. Skręciłem w lewo i gdy chciałem podnieść pociski fosforowe, beczka na prawo od nich nagle eksplodowała i zaatakował mnie wyjec. Pokonałem go i podniosłem amunicję. Opuściłem winiarnię, kierując się do korytarza na prawo ode mnie. Idąc nim, przeszedłem koło pokoju z podwójnymi schodami. Na razie nie wchodziłem tam, wolałem zwiedzić korytarz. Na jego końcu, na prawo były drzwi przypominające wejście do celi. Przeszedłem je i zobaczyłem, że na końcu korytarza ktoś upadł na ziemię. Kiedy znalazłem się w pobliżu, zauważyłem, że był to trsanti, którego przedziurawiły strzały wydmuchiwane ze ścian na prawo ode mnie. Rzuciłem czar prawdy i spojrzałem na ziemię. Zobaczyłem czerwone kwadraty. Domyśliłem się, że gdy na nich stanę, zostaną wypuszczone strzały. Szybko podniosłem amunicję z jednego z kwadratów i przeskoczyłem na normalną podłogę. Teraz obróciłem się i omijając czerwone kwadraty, poszedłem w stronę wyrzutni strzał, skręcając przy nich w korytarz na lewo. Na jego końcu znajdowały się drzwi prowadzące do ciemnego pomieszczenia.



Wyszedłem z niego po rampie, mijając pajęczynę i skręcając w korytarz na prawo. Za pajęczyną na końcu korytarza było ukryte pomieszczenie, w którym leżała apteczka. Podniosłem ją, obróciłem się i poszedłem do nieznanej części korytarza, mijając wyjście z tej lokacji na prawo ode mnie. Nagle światło zgasło i zewsząd zaatakowały mnie szkielety. Szybko wróciłem do wyjścia i tutaj - używając czaru zaklinania oraz strzelby - zniszczyłem wszystkie atakujące mnie potwory. Zbiegłem znowu na dół i skręciłem w nieoświetlony już korytarz w prawo. Skręciłem w kolejny korytarz na prawo. Gdy ominąłem róg na lewo ode mnie, zobaczyłem apteczkę. Podniosłem ją i skręciłem w prawo, pokonując kolejną pajęczynę w tym korytarzu. Wszedłem po rampie na górę i znalazłem się w pomieszczeniu zawalonym kamieniami. Skacząc po nich, znalazłem się na górze komnaty, w której znajdowała się także kolejna dziura. Ominąłem ją i skierowałem się w stronę schodów. Z ich prawej strony znajdowała się apteczka. Podniosłem ją i wszedłem na schody. Tutaj zostałem zaatakowany przez trzy wyjce. Pokonałem je i wszedłem na schody. Kolejnymi schodami wchodziłem cały czas na górę, aż znalazłem się w pomieszczeniu bez dachu, w którym widać było niebo. Podniosłem leżącą tutaj apteczkę. Ominąłem dziurę i skierowałem się na część murów klasztoru. Gdy użyłem czaru prawdy, zobaczyłem mnicha, który coś przesuwał przy ścianie. Podszedłem tam i na lewo ode mnie zobaczyłem dużą dźwignię. Po jej przesunięciu otworzył się sejf na prawo od dźwigni. Był w nim drugi artefakt - Mercury Flask oraz klucz (monastery key). Podniosłem jeszcze kolejne pociski fosforowe i wskoczyłem w dziurę w poprzednim pomieszczeniu. Zszedłem na dół i wskoczyłem w drugą dziurę w jednym z pierwszych pomieszczeń, tym ze schodami. Przeszedłem kawałek do przodu i znalazłem się w kolejnych lokacjach klasztoru.

Skręciłem w lewo i za pierwszym rogiem skręciłem w prawo. Znalazłem się przed małą celą. Otworzyłem drzwi do niej i wszedłem do pokoiku, w którym znajdowała się skrzynia, w niej zaś pociski do strzelby. Podniosłem je i wyszedłem z tej celi, kierując się w prawo. Trafiłem do korytarza, w którym znów zobaczyłem Lizbeth śmiejącą się ze mnie oraz nasyłającą na mnie dwa wyjce. Szybko je pokonałem i pobiegłem korytarzem do przodu, skręcając nim wpierw w lewo, później w prawo. Zatrzymałem się przed drzwiami z zamkiem na środku. Gdy użyłem na nich klucza, otworzyły się, a ja trafiłem do małego pomieszczenia, w którym leżała apteczka. Podniosłem ją i wyszedłem do kolejnego korytarza. Idąc nim do przodu, zobaczyłem odnogę w prawo, która łączyła się z tym korytarzem kilkoma schodkami. Wszedłem do niej i idąc do przodu schodami, wszedłem do małego pomieszczenia, w którym była umieszczona kolejna apteczka. Podniosłem ją, po czym obróciłem się, wyszedłem stąd i skręciłem w pierwszy korytarz na prawo. Znalazłem się nad dużą komnatą ze schodami na lewo. Zeskoczyłem tam i skręciłem w korytarz na prawo. Nie zdążyłem nawet do niego wejść, gdy nagle zostałem zaatakowany przez hordę wyjców. W większą grupę rzuciłem koktajl Mołotowa, po czym broniłem się przed nimi, strzelając w nie strzelbą i rzucając ektoplazmą. Kiedy ostatni, szósty wyjec został pokonany, wszedłem w korytarz, w którym mnie zaatakowały te potwory. Prowadził on do pomieszczenia z ciałami dwóch martwych trsantich. Przy jednym z nich znalazłem srebrne pociski, natomiast przy drugim dwa koktajle Mołotowa. Podniosłem te przedmioty i opuściłem pomieszczenie, kierując się na schody prowadzące do kolejnych drzwi. Znalazłem się w małym pokoju z dużym kołem na prawo ode mnie. Przekręciłem je i wyszedłem z tego pomieszczenia, kierując się do pokoju naprzeciw, w którym były wyważone drzwi. W nim, na prawo ode mnie, znajdowało się kolejne koło. Przesunąłem je i wyszedłem stąd, schodząc na schody na lewo. Gdy znalazłem się na otwartej przestrzeni przed głównym ołtarzem, usłyszałem w mojej głowie głosy. Użyłem czaru prawdy, by zobaczyć trzech mnichów stojących przed ołtarzem i rozmawiających ze sobą. Skręciłem w lewo i z małej alkowy podniosłem apteczkę. Te-

raz obróciłem się znów w lewo i idąc w stronę dużych drzwi doszedłem do schodów na lewo ode mnie. Wszedłem na nie i z kolejnej lokacji wyniosłem pociski do strzelby. Zszedłem stąd i idąc w stronę ołtarza skręciłem na schody na prawo od ołtarza. Wziąłem apteczkę, po czym zeskoczyłem na dużą łączkę ze stawem na środku. Na prawo od stawu znajdował się jeden z trzech ołtarzy. Podszedłem do niego i położyłem na nim Sun Medallion. Teraz obróciłem się i podszedłem do ołtarza naprzeciw niego, po drugiej stronie jeziora. Tutaj użyłem Mercury Flask. Podszedłem do ostatniego, środkowego ołtarza i położyłem na nim zaklęcie czasu (Time Incantation). Nagle w jeziorze zobaczyłem odbicie dawnego, przepięknego klasztoru. Nie namyślając się, wbiegłem w jezioro...

Najprawdopodobniej zostałem cofnięty w czasie. Inaczej nie potrafiłem sobie tego wyobrazić. Stałem przed niezniszczonym klasztorem, padał ostry śnieg. Poszedłem w lewo, w stronę jednego z dwóch widocznych ognisk. Stał tam mnich, z którym chciałem porozmawiać. Jednak gdy znalazłem się blisko niego, zaatakował mnie. Zastrzeliłem go ze strzelby, po czym podniosłem apteczkę i amunicję leżące przy ścianie klasztoru. Obróciłem się w prawo i idąc przy ścianie opactwa doszedłem do kolejnego ogniska, następnie skręciłem przy murze w lewo i kontynuowałem moją podróż, okrążając klasztor. Doszedłem do ciała mnicha przedziurawionego przez bełty. Napastnika znalazłem szybko - na górze, na klasztornym murze stał kusznik i strzelał do wszystkich nieznajomych. Wyciągnąłem pistolet i starając się jak najcelniej strzelać, pozbawiłem go życia. Podniosłem notatnik i idąc dalej doszedłem do drzwi prowadzących do klasztoru. Niestety, były one zamknięte, a pilnujący ich bracia zaatakowali mnie. Pokonałem ich i podniosłem amunicję do strzelby oraz apteczkę, leżące przy schodach. Nadal idąc przy ścianie, doszedłem do przedsionka z drabiną na lewo ode mnie. Wszedłem na górę i zabiłem stojącego tu kusznika, po czym podniosłem leżącą na murze apteczkę. Zeskoczyłem na dół i kontynuowałem swoją podróż wokół murów otaczających klasztor. Wreszcie doszedłem do otwartych drzwi, przy których stał kolejny strażnik. Zastrzeliłem go ze strzelby i skręciłem w lewo. Przy ścianie leżała amunicja do strzelby. Obróciłem się i idąc przy ścianie skręciłem w lewo i podniosłem apteczkę przy kolejnej ścianie. Teraz wróciłem do głównej bramy. Poszedłem do przodu i zeskoczyłem schodami na dół, na prawo, pokonując tutaj kolejnego mnicha. Podniosłem apteczkę i amunicję. Wróciłem na górę i wszedłem na schody na lewo ode mnie. Na górze wszedłem na kolejne schody i przeszedłem przez bramę z trzema przejściami. Wszedłem na śnieżną zaspę, po jej pokonaniu udałem się na podwórze prowadzące do wieży oraz głównego dziedzińca. Poszedłem do przodu i podniosłem apteczkę. Kiedy to zrobiłem, znów usłyszałem głosy w mojej głowie. Użyłem czaru prawdy, by zobaczyć, jak jeden z mnichów, próbując ucieczki, popełnia samobójstwo. Czas czaru minął, a ja ujrzałem, jak w moją stronę biegnie kolejny szalony mnich. Zastrzeliłem go i udałem się w stronę, z której on przybył, czyli w stronę głównego dziedzińca. Poszedłem przy ścianie do murów i skręciłem w drzwi na prawo.



Znalazłem się na dziedzińcu. Pierwszymi schodami na prawo ode mnie zszedłem na niego i idąc przy ścianie poszedłem w prawo, znajdując pociski do strzelby. Teraz wróciłem do schodów i obróciłem się. Naprzeciw mnie znajdowało się pomieszczenie, które doskonale pamiętałem, bowiem to właśnie tutaj wyjec zabił mnicha. Udałem się tam. Następnie przeszedłem przez drzwi na wprost prowadzące ku mostowi. Za mostem znajdowały się kolejne drzwi prowadzące do dużego pomieszczenia ze schodami pośrodku, modlitewnikami na prawo oraz dwoma mnichami. Zastrzeliłem ich ze strzelby i schodami zbiegłem w dół. Przy zamkniętych drzwiach leżała amunicja oraz apteczka. Wziąłem wszystkie przedmioty i wróciłem do pomieszczenia na górze. Obróciłem się i podszedłem do małych schodków na końcu pomieszczenia, za modlitewnikami. Udałem się do przodu, mijając drzwi, i kolejnymi schodkami wszedłem na przedsionek, w którym była amunicja, koktajle Mołotowa oraz kolejna apteczka. Zszedłem schodami na dół i wszedłem we wcześniej opuszczone przeze mnie drzwi, teraz znajdujące się na lewo. Skręciłem w prawo i podniosłem kolejny tajemny zwój. Obróciłem się, wszedłem po schodach na górę i kolejnymi drzwiami wyszedłem na mostek. Przeszedłem przez niego i wszedłem do wieży. Kręconymi schodami zszedłem na dół i w piwniczce podniosłem koktajle Mołotowa leżące na stole oraz amunicję leżącą przy schodach. Teraz wróciłem na schody i pokonując kolejne trzy piętra, dostałem się na dach. Tutaj zaatakował mnie szalony opat, rzucając we mnie ognistymi kulami. Szybko biegałem wokół niego, strzelając do niego ze strzelby i starając się unikać jego pocisków. Kiedy wreszcie upadł martwy na ziemię, podniosłem klucz, który wypadł z jego ręki. Zbiegłem na parter wieży, mostkiem opuściłem tę lokację i wszedłem do następnego pomieszczenia. Pobiegłem w prawo, przebiegłem przez całą salę i opuściłem to pomieszczenie drzwiami naprzeciw tych, którymi tu wszedłem. Przebiegłem przez mostek i znalazłem się w pierwszym ze zwiedzanych przeze mnie pomieszczeń. Obróciłem się w prawo i podszedłem do dźwigni na ścianie. Kiedy ją przesunąłem, usłyszałem, że woda przestała lecieć. Przeszedłem przez bramę i kręconymi schodami wszedłem na górę. Znalazłszy się w małym pomieszczeniu, wskoczyłem na łóżko, z niego zaś na szafkę, z której niechcący strąciłem książkę. Dzięki temu usłyszałem jakiś hałas na dole. Schodami zbiegłem na dół i kolejnymi schodami zszedłem do piwnic. Wskoczyłem w rurę, w której wcześniej musiała płynąć woda, i nią udałem się do końca, do pomieszczenia, w którym znajdowała się apteczka, fosforowe i srebrne pociski oraz wzmacniacz energii. Wyszedłem stąd i udałem się na schody na lewo, obok tych, którymi tu wszedłem. Na końcu tych schodów skręciłem w prawo i kolejnymi schodami wszedłem na górę. Korytarzem poszedłem do przodu, skręcając przy kominku w pomieszczenie naprzeciw niego, na lewo ode mnie. Wziąłem stąd dwie apteczki i wyszedłem na zewnątrz, skręcając w korytarzu w lewo. Idąc tym korytarzem, wszedłem w drugie pomieszczenie na lewo. Tutaj, w małym pokoiku, zabiłem mnicha i wziąłem apteczkę. Wyszedłem stąd i skierowałem się w lewo, w stronę schodów. Nimi zszedłem do dużego pomieszczenia, z którego wszedłem do kolejnego, mniejszego pomieszczenia modlitewnego. Zabiłem kolejnego mnicha i podniosłem wzmacniacz. Wróciłem schodami na górę i wszedłem w korytarz na prawo, za małym pokoikiem mnicha. Poszedłem nim do końca i skręciłem w małe pomieszczenie na lewo na końcu korytarza i podniosłem list leżący na stole. Kiedy zapoznałem się już z jego treścią, opuściłem to pomieszczenie i korytarzem poszedłem dalej, aż do przejścia na lewo. Wszedłem w nie i zszedłem schodami na dół, przekraczając kolejne drzwi.

Znów znalazłem się na zewnątrz. Skręciłem w prawo i za wielkimi podwójnymi drzwiami skręciłem znów w prawo, by wejść na murek prowadzący na małe podwórko. Zabiłem tutaj wszystkich mnichów i podniosłem dwie apteczki leżące na ziemi - jedna była na lewo przy ścianie, druga zaś na prawo za pseudomurkiem, którym tutaj przyszedłem. Wróciłem na zewnątrz i wszedłem na główny dziedziniec. Skręciłem w prawo i poszedłem do drzwi na końcu, przy pochodni. Zszedłem na podwórze i skręciłem w prawo, przechodząc koło rogu. Za nim ukryte były amunicja i apteczka. Wziąłem je i wróciłem do drzwi, przy których zamocowana była pochodnia. Znalazłem się w małej biblioteczce z przejściem do kolejnego pomieszczenia na lewo ode mnie. Wszedłem tam, podnosząc stąd dwie apteczki i amunicję do dubeltówki, po czym opuściłem to pomieszczenie wyjściem na lewo. Znalazłem się w bibliotece zakończonej drzwiami prowadzącymi do pomieszczeń opata. Otworzyłem je i schodami wszedłem na górę. Przeszedłem przez portal na prawo ode mnie, skręciłem w lewo, po czym w prawo, by znaleźć się w pokoju opata. Podniosłem złoty klucz ze stolika oraz apteczkę. Nagle zgasło światło i usłyszałem krzyk jakiegoś mnicha. Wróciłem do korytarza, którym tu przyszedłem, i zobaczyłem martwego mnicha leżącego przy otwartym oknie. Podszedłem do niego i oknem wyszedłem na dach. Zabiłem dwóch mnichów strzelających do mnie z dala z kuszy, po czym skręciłem w lewo i wszedłem na gzyms na prawo ode mnie. Przeszedłem nim do końca, przeskakując na poziomy dach na lewo. Stąd podniosłem apteczkę i kamieniami w kształcie schodków wskoczyłem na dach. Następnie przebiegłem przez dach pobliskiego budynku, by



wreszcie zatrzymać się przy kominie. Wskoczyłem na niego, a z niego przeskoczyłem na dach, na którym znajdował się wzmacniacz. Pokonując kolejne dachy, dostałem się do wieży ze stłuczonym witrażem. Wskoczyłem tam, po czym skierowałem się w stronę kręconych schodów prowadzących w dół. W następnym pomieszczeniu podniosłem apteczkę oraz amunicję i kolejnymi schodami zszedłem w dół. Za nimi znajdowała się apteczka. Podniosłem ją i skręciłem w prawo, by wyjść w pomieszczeniu z zablokowanymi czerwonymi drzwiami. Poszedłem do przodu, mając cały czas ścianę ze swojej lewej strony, i tym sposobem doszedłem do schodów prowadzących na górę. Udałem się tam i z małego pomieszczenia podniosłem apteczkę. Wróciłem na dół i idąc do przodu wszedłem na małą półkę w głównej części komnaty, na której leżała amunicja. Teraz rozprawiłem się z opatem oraz dwoma mnichami, po czym pobiegłem na lewo od miejsca, w którym znalazłem amunicję, by odkryć dwa koktajle Mołotowa. Obróciłem się i pobiegłem do przodu, w stronę widocznych schodów. Wbiegłem nimi na górę i przesunąłem znajdującą się tutaj dźwignię. Podniosłem jeszcze amunicję i zszedłem na dół, wszedłem na ołtarz i podniosłem kosę Celtów. Nagle budynek zaczął żarzyć się dziwnym ogniem, niektóre kamienie opadały, a mnisi uciekali w panice. Obróciłem się i przez witraż wyskoczyłem z walącego się budynku.

Wróciłem do teraźniejszości, w miejsce, w którym znajdowały się ołtarze. Skręciłem w stronę klasztoru i pokamieniach na lewo od ściany dostałem się na górę. Podszedłem schodami na wprost ołtarza w dół i obróciłem się, by znaleźć się przy podwójnych, zamkniętych drzwiach. Użyłem na nich złotego klucza i dostałem się do wcześniej niedostępnych mi lokacji. Znalazłem się przed dużymi, kręconymi schodami. Przez chwilę były one oświetlone, jednak większy podmuch wiatru sprawił, że pochodnie nagle zgasły. Rzuciłem czar prawdy i zszedłem schodami na dół, do pomieszczenia ze zniszczonymi kolumnami. Na drugiej z nich zobaczyłem martwego trsantiego. Ominąłem go i skierowałem się w lewo, w stronę trzeciej kolumny. Podniosłem leżącą tutaj apteczkę, po czym obróciłem się i wszedłem na bazę kolumny. Stąd wskoczyłem na kolumnę i podszedłem do martwego trsantiego. Obok niego leżały zapiski. Zniszczyłem wszystkie biegające w okolicy wyjce i zeskoczyłem na dół, kierując się do wyjścia na końcu korytarza, na prawo. Idąc tym korytarzem doszedłem do miejsca, w którym drogę blokowały zrzucone kamienie, a przez całe pomieszczenie przebiegały szczury. Przeszedłem do miejsca, z którego uciekały szczury, i wskoczyłem między kamienie. Teraz pobiegłem do przodu, bowiem usłyszałem spadający za mną kamień, i wbiegłem do kolejnego pomieszczenia. Schodami zbiegłem na dół i wbiegłem do szerokiego i często skręcającego korytarza, nad którym znajdowała się siatka. Pokonałem wszystkie atakujące mnie wyjce i idąc dalej korytarzem, doszedłem do małego jeziorka na lewo ode mnie. Wskoczyłem tam i podniosłem apteczkę leżącą na dnie jeziorka, po czym wypłynąłem stąd i wbiegłem na schody na wprost mnie. Znalazłem się na górze pomieszczeń, mając do wyboru dwie drogi. Jak później się okazało, obie drogi prowadziły do tego samego celu, czyli do drewnianych drzwi na jednej ze ścian. Wszedłem tam, stając przed dużym kołem na środku pomieszczenia. Pokonałem dwa wyjce pożerającego trsantiego i wskoczyłem na koło. Zobaczyłem, jak wejście za mną zostaje zablokowane. Spojrzałem do góry - do wyjścia była bardzo duża odległość. W tym momencie zobaczyłem kamienne symbole na kole oraz wiele takich symboli na ścianie. Obróciłem się, by mieć przed sobą niebieski symbol, i strzeliłem w taki sam, lecz zielony symbol znajdujący się na ścianie. Gdy koło podniosło się trochę do góry, strzeliłem w symbol znajdujący się najbardziej na górze i wysunięty na lewo. Obróciłem się w prawo, mając przed sobą czerwony symbol. Strzeliłem w taki sam czerwony symbol na lewo ode mnie. Gdy koło znów się podniosło, obróciłem się w prawo, zatrzymując się przed zielonym symbolem. Strzeliłem najpierw w zielony symbol z takim samym znaczkiem powyżej, później zaś w klocek najbardziej wysunięty na lewo. Obróciłem się w lewo i mając przed sobą czerwony symbol strzeliłem w drugi od góry klocek. Teraz mogłem już wskoczyć na



górę i podnieść wzmacniacz energii. Zeskoczyłem na dół, na opadające koło, dzięki któremu znalazłem się na dole. Zauważyłem, że przejście się znów otworzyło. Wyszedłem nim i wróciłem do schodów, którymi tutaj przyszedłem. Skręciłem w lewo i kolejnym, podobnym do poprzedniego korytarzem dostałem się do bramy, przy której wyjec zjadał ciało trsantiego. Podniosłem apteczkę i poszedłem korytarzem do końca, do kręconych schodów. Wszedłem na nie i podszedłem do podwójnych drzwi. Kiedy przesunąłem dźwignię koło nich, drzwi



się otworzyły. Przebiegłem przez komnatę, po czym wbiegłem w korytarz i szedłem nim cały czas, dopóki nie zobaczyłem Lizbeth. Kiedy znów zaczęła uciekać, wskoczyłem w dziurę na środku korytarza. Znalazłem się w dużej studni, zaś przede mną była drabinka. Dzięki niej wyszedłem stąd i skręciłem w lewo, w stronę schodów. Nimi zszedłem do małej piwniczki, w której znajdował się wzmacniacz. Podniosłem go i wróciłem na górę. Przebiegłem na drugą stronę komnaty i kolejnymi schodami wbiegłem na górę. Tutaj była laska dynamitu oraz zablokowana dźwignia. Zbiegłem stąd i podszedłem do podwójnych drzwi. Obok nich znajdowała się dźwignia, której przekręcenie spowodowało otwarcie ich. Wszedłem do pomieszczenia z długim mostem na środku. Skręciłem w lewo i podniosłem kolejną laskę dynamitu. Przeszedłem przez most i zatrzymałem się przed kolejnymi podwójnymi drzwiami z dźwignią na lewo od nich. Za mną były dwa szkielety. Obróciłem się i zdobytą niedawno kosą pozbawiłem ich czaszek. Teraz otworzyłem drzwi i wszedłem do średniej wielkości pomieszczenia ze studnią na środku. Pokonałem atakujące mnie szkielety i wskoczyłem do studni. Popłynąłem w lewo, w stronę otworu, przy którym leżała odsunięta krata. Płynąc tym tunelem, dopłynąłem do ciała, przy którym leżały zapiski oraz tajemny zwój. Po wzięciu obu zwojów wybiegłem na zewnątrz i drabinką wróciłem do pomieszczenia ze studnią. Skręciłem w prawo i schodkami wbiegłem do małego pomieszczenia z dźwignią. Po przesunięciu dźwigni pomieszczenie z mostem, które widziałem przez okno, zaczęło zapełniać się wodą. Kiedy woda osiągnęła już pewien poziom, skoczyłem do niej i wypłynąłem stąd drabinką na prawo ode mnie. Na lądzie zobaczyłem przed sobą podwójne drzwi. Wszedłem w nie, po czym skręciłem w lewo i obszedłem róg. Przede mną był mały ołtarz, na którym leżał martwy trsanti. Kiedy podszedłem do stołu, by podnieść koktajl Mołotowa leżący na prawo od ciała, brama za mną nagle się zamknęła. Schodami zszedłem do niższych komnat, omijając bramę na wprost mnie, z której wybiegły dwa wyjce. Skierowałem się do kolejnej lokacji, na lewo ode mnie. Znalazłem się w komnacie, w której leżał martwy trsanti zżerany przez szczury. Podniosłem koktajl Mołotowa i apteczkę leżącą koło niego i podszedłem do Lizbeth znajdującej się za bramą na wprost mnie. Skręciłem w prawo i po chwili biegu znalazłem się w pomieszczeniu ze stołem-ołtarzem na środku. Kiedy na niego wskoczyłem, nagle wokół niego pojawiły się schody prowadzące w dół. Zbiegłem nimi i podniosłem leżącą na dole apteczkę. Za otwartą bramą leżała kolejna apteczka - podniosłem ją i skręciłem w lewo, do kolejnego pomieszczenia z zamkniętymi bramami wokół. Zatrzymałem się przy bramie na lewo ode mnie i poczekałem, aż wybiegną z niej wyjce, otwierając ją. Szybko w nią wbiegłem, zabijając wrogów, i pobiegłem korytarzem do przodu, podnosząc leżące przy szkielecie srebrne i fosforowe pociski. Biegnąc dalej, skręciłem w słabo oświetlony korytarz na lewo, po czym wszedłem w umieszczone na jego końcu drzwi. Znalazłem się w długim korytarzu, na którego końcu stała Lizbeth i wzywała mnie do siebie. Kiedy podszedłem dostatecznie szybko, podłoga nagle załamała się pode mną

i znalazłem się w dużej komnacie z kośćmi szkieletów. Wiedząc, że za chwilę te niemartwe potwory wstaną, pobiegłem przez bramę do przodu i skręciłem w prawo. Biegnąc tym nieoświetlonym korytarzem, skręcałem w prawo przy każdym rozwidleniu, dopiero na końcu skręcając w lewo, do małego pomieszczenia ze śmieciami na środku. Zniszczyłem czarem zaklinania wstający szkielet, podniosłem apteczkę i skręciłem w kolejny tunel, na prawo ode mnie.

Biegnąc cały czas do przodu, ominąłem kolejną komnatę z kośćmi, skręcając w niej w prawo i wbiegłem do następnego pomieszczenia. Podniosłem srebrne pociski i wbiegłem w przejście, przy którym leżała amunicja. Znów skręciłem w prawo i pobiegłem korytarzem cały czas do przodu, skręcając na pierwszym zakręcie w prawo. W pomieszczeniu z kośćmi pokonałem następnego niemartwego i schodami wbiegłem na górę, podnosząc przy tym blokującą wyjście kratę. Obróciłem się i wbiegłem do dużej komnaty, w której leżała amunicja oraz koktajl Mołotowa. Podniosłem wszystkie przedmioty i wróciłem do korytarza z kratą. Idąc nim cały czas do przodu, doszedłem do dużej komnaty z ołtarzem na środku, z którego wydobywał się niepokojący śpiew. Wszedłem tam i zobaczyłem śpiewający szkielet. Podszedłem do niego i gdy go dotknąłem, upadł, a ja zobaczyłem Lizbeth. Była wściekła, że zakłóciłem śpiew jej martwej matki, Evaline, i postanowiła dać mi nauczkę. Rozejrzałem się wokół. Z wnęk wokół pomieszczenia wychodziły kolejne szkielety. Za to za mną były puste korytarze. Gdy tylko Lizbeth przestała gadać i rzuciła się w moją stronę, obróciłem się i pobiegłem w stronę korytarzy. Pierwsze atakujące mnie szkielety zniszczyłem czarem zaklinania przy użytym wzmacniaczu. Kiedy znalazłem się blisko Lizbeth, atakowałem ją kosą, cofając się co chwilę i używając apteczki. Po kilku takich atakach banshee wpadła w szał - okrążyła ją biała otoczka, a ona zaczęła atakować z dużo większą siłą i zawziętością niż poprzednio. Cofnąłem się zapobiegawczo i zniszczyłem kolejne zbliżające się szkielety. Nagle zobaczyłem, że zmęczona Lizbeth zaczyna chwiać się na nogach, a otoczka znika. Podbiegłem do niej i celując w szyję uderzyłem. Cięcie było czyste i nie napotkało żadnego oporu. Głowa Lizbeth poleciała do przodu i upadła kilka metrów dalej. Na swój sposób byłem szczęśliwy. Zabiłem jednego z potworów chcących wykończyć mojego przyjaciela, Jeremiaha. Obróciłem się i poszedłem do małego pomieszczenia z ołtarzem na środku. Leżał na nim czar szybkości (Haste). Podniosłem go i wróciłem do dużych podwójnych drzwi, których nie mogłem otworzyć. Zobaczyłem, jak Evaline idzie w moją stronę. Przygotowałem kosę, jednak Evaline nie zaatakowała mnie, tylko podeszła do drzwi koło mnie i je otworzyła, po czym martwa na wieki upadła na ziemię.

Skręciłem w lewo i wszedłem do pomieszczenia na prawo ode mnie. Znalazłem w nim w skrzyni apteczkę i wzmacniacz. Wyszedłem z niego i znalazłem się w kolejnym pomieszczeniu. Z niego wyciągnąłem zapiski i poszedłem do podwójnych drzwi otworzonych przez Evaline. Podniosłem głowę Lizbeth i przerażony zauważyłem, że ona nie do końca nie żyje. Mówiła do mnie, że powróci i że zaczynając walkę z tymi potworami, uwikłałem się w niej całkowicie. Nie obchodziło mnie to. Musiałem zrobić to, co zrobiłem. Podpaliłem głowę Lizbeth i wrzuciłem ją do przepaści. Obróciłem się w lewo i rzuciłem na siebie czar szybkości. Rozpędziłem się i przeskoczyłem przez dwie rozpadliny przede mną, po czym po winorośli wszedłem na górę, na kolejną półkę skalną. Obróciłem się w lewo i znów rzuciłem czar szybkości. Przeskoczyłem przez kolejną rozpadlinę i kolejną winoroślą wszedłem na szczyt tych skał. Na wprost znajdowała się jaskinia. Wszedłem w nią. Idąc cały czas do przodu, pokonałem wyjca i doszedłem na drugą stronę skał, w pobliże miejsca, w którym zostawiłem moją łódkę. Zszedłem na dół, wsiadłem do łódki i popłynąłem do dworku Jeremiaha.

Szczęśliwie dotarłem do dworkowego ogrodu. Niebo powoli robiło się ciemne, zmierzchało. Obróciłem się w stronę bramy i skręciłem w lewo. Na małym ganku leżała apteczka. Podniosłem ją, obróciłem się i poszedłem w stronę kuchennych drzwi. Przy nich spotkałem ogrodnika, który powiedział, że jacyś ludzie go obserwują i że odchodzi, po czym obrócił się i gdzieś poszedł. Poszedłem kawałek za nim i skręciłem w prawo, do głównej części ogrodu. Na mostku leżała apteczka i amunicja do dwururki, za mostkiem zaś kolejna apteczka. Na prawo na ścieżce leżało kolejne pudełko amunicji. Pozbierałem wszystkie przedmioty i wyszedłem stąd, kierując się w ścieżkę, w którą udał się ogrodnik. Zobaczyłem jego martwe ciało, przy którym stali trzej trsanti. Unikając ich strzałów, podbiegłem do nich i zaatakowałem ich kosą. Po kilku ciosach byli martwi. Podniosłem amunicję oraz zapiski, które wypadły ich przywódcy. Po zapoznaniu się z nimi podniosłem jeszcze klucz do kuchni i przez małą bramkę zszedłem na dół, do dalszej części ogrodu. Na dole skręciłem w ścieżkę w lewo, z niej skręciłem w prawo do ładnego, ozdobnego ogrodu z małym jeziorkiem na środku. Wziąłem apteczkę i wskoczyłem do jeziorka. Płynąc cały czas w dół, zobaczyłem na dnie wzmacniacz. Podniosłem go i szybko wypłynąłem na zewnątrz. Wyszedłem z jeziorka i skierowałem się w prawo. Za murkiem była ukryta kolejna apteczka. Wziąłem ją i wróciłem do wyjściowych schodów, skręcając za nimi w lewo i schodząc małymi schodkami na drogę prowadzącą do altanki. Przy niej skręciłem w lewo i okrążając ją doszedłem do ściany, przy której leżały pociski i apteczka. Wróciłem teraz do głównej bramy prowadzącej do altanki. Przy niej spotkałem jedną ze służących pracujących w ogrodzie. Otworzyła mi drzwi do altanki, ja jednak poszedłem dalej, okrążając altankę z lewej strony i podnosząc pociski do strzelby leżące na końcu. Wróciłem do wejścia i wszedłem do altanki, podnosząc fosforowe pociski. Skręciłem w lewo i zniszczyłem zmutowaną mięsożerną roślinę. Wszedłem w drugi korytarz na prawo, zniszczyłem kolejne dwie mięsożerne rośliny i doszedłem do małego pomieszczenia ze statuą. Podniosłem wzmacniacz energii, który spadł ze statuy, i skręciłem w prawo, podnosząc kolejne pociski fosforowe. Obróciłem się i skręciłem w ostatni korytarz na lewo. Podniosłem leżące tutaj zapiski Bethany oraz apteczkę. Wróciłem do środkowego tunelu i podniosłem fosforowe pociski leżące z jego lewej strony. Poszedłem nim do końca, skręciłem w lewo i opuściłem altankę. Schodami na prawo ode mnie wszedłem na górę, skręciłem w prawo, małymi schodkami wyszedłem z tej części ogrodu, skręciłem w lewo i wszedłem w drzwi prowadzące do kuchni.

Znów znalazłem się w dworku. Skręciłem w lewo i przez bramę dostałem się do składziku. Przeszedłem przez drzwi na lewo ode mnie, prowadzące do dużego pomieszczenia z beczkami. Podniosłem apteczkę i wróciłem do pomieszczenia łączącego podwórko z dworkiem, po czym skręciłem w lewo. W pomieszczeniu z kominkiem skręciłem w lewo i uważając na noże rzucane przez poltergeista podniosłem apteczkę leżącą na szafce. Otworzyłem drzwi na wprost wyjścia i wszedłem do ciemnego korytarza z kandelabrem na lewo. Skręciłem w lewo i wszedłem do małego pomieszczenia jadalnego. Znów zostałem zaatakowany przez lecące w moją stronę noże. Kiedy i ostatni z nich chybił celu, podniosłem wzmacniacz i opuściłem to pomieszczenie. Skręciłem w prawo i przechodząc przez mały korytarzyk wszedłem w drzwi umieszczone koło kandelabra. W połowie pomieszczenia podszedł do mnie ogrodnik i powiedział, że po podwórzu kręcą się jacyś dziwni ludzie. Wyszedłem na podwórko drzwiami na końcu tego pomieszczenia. Skręciłem w lewo i schodami zszedłem na dół. Skręciłem w lewo i zabiłem kosą atakującego mnie trsantiego. Znów skręciłem w lewo, przeszedłem koło statuy i zszedłem na dół. Leżał tutaj wzmacniacz, apteczka i laska dynamitu. Wziąłem wszystkie przedmioty, obróciłem się i przechodząc koło statuy poszedłem do przodu i podniosłem dynamit leżący przy schodach. Schodami dostałem się na górę, skręciłem w prawo, przeszedłem koło wody i kolejnymi schodami wszedłem na podwórko prowadzące do dworku. Skręciłem w prawo i poszedłem do przodu, wchodząc w drzwi prowadzące do dworku.



Przeszedłem przez całe pomieszczenie i wszedłem w korytarzyk, skręcając w nim w lewo i wchodząc bramą na prawo do głównego pomieszczenia kuchennego. Skręciłem w drugie przejście na prawo. Znalazłem się w małym pomieszczeniu z drzwiami na lewo. Wszedłem w nie i schodami wbiegłem na górę. Przekroczyłem drzwi na piętrze i skręciłem w prawo. Za bramą skręciłem w prawo i przez drzwi dostałem się do pomieszczeń dla służących. Wszedłem w trzecie drzwi na lewo ode mnie i podszedłem do łóżka. Słysząc głosy, użyłem czaru prawdy, by usłyszeć płacz jednej ze służących. Wyszedłem z tego pokoju i wróciłem w korytarz, skręciłem w nim w lewo i wszedłem w ostatnie pomieszczenie na prawo. Podniosłem leżące na stole pociski do strzelby i opuściłem ten pokój. Obróciłem się w prawo i przez drzwi

wyszedłem na ciemny drewniany korytarz. Opuściłem go drzwiami na wprost mnie.

W kolejnym pomieszczeniu spotkałem lokaja. Ten opowiedział mi historię Ambrose'a, który zabił swojego ojca, Josepha, po czym uciekł z miasta. Po ciekawej rozmowie zszedłem schodami na dół do dużego pomieszczenia z czterema kolumnami. Wziąłem leżącą tutaj apteczkę i wróciłem na górę. Wszedłem do pokoju, do którego wcześniej wszedł lokaj, i wysłuchałem dalszą część historii o Ambrose'u. Obróciłem się w lewo i wszedłem do sypialni Ambrose'a. Na lewo ode mnie było jego łoże, na którym leżał jego pamiętnik. Przeczytałem go, po czym obróciłem się o 180 stopni i poszedłem do szafki na lewo od drzwi. Leżały na nim zapiski ojcobójcy oraz fosforowe pociski. Wziąłem je i poszedłem za kotarę na wprost drzwi, za którą schowana była apteczka. Wziąłem ją i opuściłem to pomieszczenie, kierując się do głównego pomieszczenia, w którym pozostał lokaj. Wszedłem do pomieszczenia naprzeciw wyjścia. Okazał się nim barek. Podniosłem z lady trzy koktajle Mołotowa i opuściłem to pomieszczenie, kierując się na prawo, do drzwi, przy których wisiał obraz. Znalazłem się w korytarzyku, z którego odchodziły następne drzwi. Przebiegłem przez hol ze statuą na dole i wszedłem do korytarza prowadzącego do pomieszczeń Ottona. Przebiegłem koło jego pokoju i na końcu korytarza skręciłem w lewo. Niestety, drzwi były zamknięte. Pod nimi jednak leżała apteczka, pociski fosforowe i pudełko pocisków do pistoletu. Podniosłem wszystkie przedmioty i wróciłem do holu ze statuą. Kiedy schodziłem na dół, okno na półpiętrze nagle się rozbiło i do pomieszczenia wleciał potwór składający się praktycznie tylko z głowy i ogona; latając wokół mnie, cały czas mnie atakował. Kilka strzałów ze strzelby wystarczyło, by lśniący łowca (Flickering Stalker) spadł na ziemię. Zbiegłem na dół i opuściłem ten hol drzwiami na lewo. Przebiegłem przez pomieszczenie z kominkiem, przechodząc przez kolejne drzwi na lewo. W korytarzu z kotarami skręciłem w lewo, pobiegłem do jego końca i wbiegłem w ostatnie drzwi na lewo. Znalazłem się w pomieszczeniu z czerwonym malowidłem-freskiem na ścianie. Obróciłem się w prawo i opuściłem to pomieszczenie, kierując się do korytarza. Przebiegłem przez niego, wbiegając za zakrętem w korytarz na prawo. Przebiegłem przez niego, schodkami zbiegłem w dół i wbiegłem do pomieszczenia naprzeciw. Był w nim ustawiony stół bilardowy. Kiedy rzuciłem czar prawdy, usłyszałem kłótnię Josepha i Ambrose'a oraz zadawane przez tego drugiego śmiertelne ciosy. Głosy ucichły, a ja udałem się do następnego pomieszczenia. Stąd wyszedłem do pomieszczenia ze zbrojami. Skręciłem w lewo, przeszedłem koło dużych drzwi między zbrojami, skręciłem w prawo i schodkami dostałem się na górę. Przeszedłem przez drzwi do galeryjki rodziny. Opuściłem ją schodami i drzwiami na lewo. Znalazłem się w korytarzu, w którym nagle otworzyły się przede mną drzwi na lewo. Wbiegłem do głównego holu. Skręciłem w drzwi na lewo i wbiegłem do przedpokoju. Kolejnymi drzwiami opuściłem dworek.

Poszedłem do budynku na wprost mnie. Otworzyłem drzwi i przechodząc koło ogrodnika, podszedłem do drzwi na lewo. Ogrodnik podszedł do mnie i po krótkiej rozmowie otworzył drzwi przede mną. Schodami zszedłem na małe podwórze, w którym dwa wyjce zżerały owcę. Rozwaliłem ich i długim dziedzińcem pobiegłem na podwórze, na którym pasły się trzy barany. Przebiegłem koło nich i schodami zacząłem schodzić na dół, na przystań. Przeszedłem na skały i cały czas schodząc w dół, doszedłem do łodzi. Wsiadłem do niej z zamiarem popłynięcia na Wyspę Stojących Kamieni. Wysiadłem z łodzi i poszedłem na polankę, na której leżała apteczka. Podniosłem ją i kierując się do przodu i lekko w lewo, wbiegłem na wzgórze z kamieniami. Podszedłem do płaskiego kamienia na środku. Leżał na nim czar tarczy. Podniosłem go i po chwili zostałem zaatakowany przez latającą czarodziejkę - służkę. Unikając jej magicznych błyskawic, strzelałem do niej z pistoletu. Po kilku czarach padła martwa na ziemię, ja zaś wróciłem na łódź i popłynąłem nią do dworku. Wysiadłem z łodzi i schodami wróciłem na górę, przy okazji pokonując trzech trsantich. Na podwórzu z owcami zaatakowali mnie kolejni trsanti, jeden z nich miał laski dynamitu. Rozwaliłem ich i wróciłem do budynku, przy którym spotkałem ogrodnika. Stąd wyszedłem i kierując się w lewo, podszedłem do głównej bramy. Po rozmowie z ogrodnikiem na temat kryjówki trsantich i latarnika Sedgewicka brama została otwarta, a ja pobiegłem w stronę kolejnej przystani, na prawo od bramy.

Pobiegłem w stronę latarni morskiej i widząc, że jest otwarta, wbiegłem do niej. Wbiegłem na kręcone schody i zeskoczyłem na półkę, na której leżały skrzynki oraz apteczka. Podniosłem apteczkę i wróciłem na schody. Wszedłem na półpiętro, z którego drabiną dostałem się na szczyt latarni. Po długiej rozmowie z Sedgewickiem otrzymałem klucz do skrzyni w jego domu. Zszedłem na dół i opuściłem latarnię, kierując się w lewo, w stronę domu latarnika. Wszedłem do niego i skręciłem w lewo, do jego sypialni. Stąd wszedłem do małego pomieszczenia na wprost i zza beczek na prawo ode mnie podniosłem apteczkę. Wyszedłem stąd i schodkami wszedłem na stryszek. Ze skrzyni wyciągnąłem kolejny klucz oraz amunicję. Wziąłem jeszcze apteczkę, po czym zszedłem na dół i opuściłem dom. Skręciłem w lewo i podszedłem w stronę grobu. Idąc cały czas do przodu, doszedłem do dużej bramy, którą otworzyłem kluczem znalezionym w domu latarnika.



Stojąc przy ścianie, okrążyłem ją od prawej strony i wszedłem na to otoczone podwórko od drugiej strony. Zabiłem kręcących się tutaj trsantich i z murka podniosłem koktajl Mołotowa. Teraz wszedłem na kamienną płytę na środku i wskoczyłem w otwór, lądując na kamieniu. Stąd wskoczyłem na siatkę i nią zszedłem na kamień. Znów wskoczyłem na siatkę i na kamień. Schodząc trzecią siatką, znalazłem się na dnie dziury. Zabiłem kosą dwóch trsantich, podniosłem apteczkę, amunicję oraz strzelbę. Obróciłem się i opuściłem to pomieszczenie oświetlonym tunelem. Na jego końcu skręciłem w lewo i wszedłem do dużej jaskini zalanej wodą. Wskoczyłem na deskę na lewo ode mnie i skacząc z niej na kolejną deskę znalazłem się na drewnianym pomoście. Kosą zabiłem biegnących w moją stronę napastników i pomostem doszedłem do końca, skacząc w lewo do wody. Znalazłem się przy lampce, która rozświetlała wodę. Przy kolejnej głębinowej lampce leżała amunicja oraz apteczka. Podniosłem oba przedmioty i wróciłem na pomost. Wszedłem do korytarza na lewo ode mnie, stąd wchodząc do pomieszczenia z siatką na środku i apteczką. Podniosłem apteczkę i szybko stąd wybiegłem, słysząc, że trsanti z góry zrzucił do pomieszczenia dynamit. Kiedy wybuch ucichł, wróciłem do tej komnaty i szybko wskoczyłem na siatkę i nią wdrapałem się na górę. Zabiłem atakującego mnie pirata i skierowałem się do pomieszczenia ze schodami wokół dużego filaru. Wbiegłem nimi na górę i pomostem wszedłem do dużej jaskini z dwoma wyjściami. Wziąłem leżącą tutaj apteczkę oraz pociski do strzelby i skręciłem w tunel na prawo ode mnie. Wskoczyłem na stół, by wziąć leżący tutaj wzmacniacz energii, po czym opuściłem to pomieszczenie. Skręciłem w wyjście na prawo ode mnie. Poszedłem tunelem kawałek do przodu i wszedłem do dużej jaskini z wieloma kamiennymi filarami. Zabiłem wszystkich przeciwników i wziąłem dwie apteczki znajdujące się tutaj - jedna była na końcu pomieszczenia na prawo, druga zaś we wnęce na prawo. Za wnęką usłyszałem głosy zachęcające do użycia czaru prawdy. Kiedy go rzuciłem, zobaczyłem na ścianie narysowaną różę wiatrów. Podszedłem do niej i nagle zaczęła się ona wsuwać w ścianę. Dzięki temu mogłem wejść do ukrytej komnaty, której broniło dwóch trsantich. Prócz nich była tutaj apteczka oraz ukryty w skrzyni wzmacniacz. Wziąłem oba przedmioty i wyszedłem z tego pomieszczenia, kierując się na prawo. Idąc cały czas do przodu, znalazłem się w tunelu, który prowadził do dużej jaskini z kilkoma trsantimi. Przy skrzyniach i beczkach na wprost mnie leżała apteczka oraz amunicja, zarówno do strzelby, jak i do pistoletu. Wziąłem wszystkie przedmioty i obróciłem się o 90 stopni w lewo. Pobiegłem do przodu, w stronę widocznego na końcu małego korytarzyka. Wszedłem do niego i poszedłem ostrożnie w stronę jego wyjścia. Ostrożnie, bowiem na końcu korytarza stało działo gotowe w każdym momencie wystrzelić. Wszedłem do dużego pomieszczenia, w którym znajdowały się różne przedmioty: najpierw podniosłem z szafki na prawo amunicję do strzelby oraz fosforowe pociski, po czym otworzyłem skrzynię i wyciągnąłem z niej wzmacniacz. Koło skrzyni leżał dynamit, który także podniosłem. Następnie podszedłem do zamkniętej celi i otworzyłem ją dźwignią. W małej celi leżała apteczka, którą podniosłem, i opuściłem to miejsce. Wyszedłem do dużej jaskini i skręciłem w lewo do tunelu, w którym stała winda. Przesunąłem dźwignię i wskoczyłem do windy. Zawiozła mnie ona do wyższych części jaskiń, których pilnował trsanti z dynamitem. Zabiłem go i wskoczyłem do

małego jeziorka na środku komnaty. Płynąc podwodnym tunelem do przodu, znalazłem się w miejscu, w którym leżał szkielet. Wynurzyłem się, żeby zaczerpnąć powietrza, i zauważyłem półkę skalną, na której leżała apteczka oraz amunicja.

Znów wskoczyłem do wody, popłynąłem tunelem do końca i wyszedłem po drewnianej drabince. Opuściłem to pomieszczenie drewnianym pomostem i schodami zszedłem na dół. Przez korytarz wszedłem do obudowanej drewnem części jaskini i schodami na jej środku zszedłem na dół. Ze stołu w niższej części jaskini podniosłem koktajl Mołotowa i apteczkę, po czym opuściłem to pomieszczenie, wskakując do wody. Skierowałem się w stronę oświecającej wodę lampy i podniosłem leżącą przy niej amunicję. Wróciłem do poprzedniego pomieszczenia i drewnianymi drzwiami na lewo opuściłem tę komnatę. Za kolejnymi drzwiami znajdował się długi korytarz. Rzuciłem na siebie czar szybkości i przebiegłem przez długi korytarz, słysząc za sobą rzucany dynamit. Zabiłem wszystkich napastników i skręciłem w prawo, do bramy, za którą leżała apteczka. Dźwignia była zablokowana, więc obróciłem się w prawo i strzeliłem w skrzynię dynamitu na końcu korytarza. Gdy wybuchła, odsłoniła przejście na prawo ode mnie. Wszedłem tam i podniosłem wzmacniacz, następnie wszedłem do celi i wziąłem z niej apteczkę. Wyszedłem stąd, wróciłem do zablokowanej bramy i poszedłem do drugiej części korytarza, mijając dużą bramę na prawo ode mnie. Stanąłem przed drabinką prowadzącą na górę, do skrzyni z dynamitem. Wysadziłem skrzynię i wszedłem na górę. Na półce skalnej skręciłem w prawo i podniosłem apteczkę. Teraz już mogłem wejść do tunelu, który był ukryty za skrzynią z dynamitem. W następnej komnacie obróciłem się w prawo i wszedłem schodkami do jaskini, w której leżały zapiski, a za ową leżała apteczka, koktajl Mołotowa oraz amunicja do strzelby. Zszedłem na dół i wskoczyłem do dziury z wodą. Kierowany lampami wypłynąłem przed fortem trsantich. Zabiłem ich wszystkich i nie wchodząc do fortu obróciłem się w prawo. Na małej wysepce leżała apteczka. Udałem się po nią, po czym wróciłem do fortu. Będąc w nim wszedłem na schody na lewo ode mnie i nimi dostałem się do kamiennego pomieszczenia. Wszedłem do pomieszczenia na wprost, wziąłem apteczkę i przesunąłem znajdującą się na ścianie dźwignię. Obróciłem się i wszedłem do pomieszczenia na lewo od wyjścia stąd. Znalazłem się w małym pokoiku służącym jako składzik. Podniosłem dwie apteczki, dynamit i amunicję do strzelby. Opuściłem to pomieszczenie i wszedłem w korytarz na prawo ode mnie. Idąc nim do przodu, skręciłem w pierwsze pomieszczenie na prawo i podszedłem do dźwigni z prawej strony. Kiedy ją przesunąłem, krata na prawo ode mnie podniosła się. Unikając białych promieni, pobiegłem do małej celi i podniosłem leżący tutaj wzmacniacz energii. Gdy krata opadła, przesunąłem znajdującą się tutaj dźwignię i wróciłem na korytarz. Skręciłem w prawo i omijając pomieszczenie na prawo, wszedłem do pokoju z dwoma skrzyniami dynamitu. Zignorowałem je i wszedłem do korytarzyka na lewo. Za nim znajdowało się pomieszczenie wypełnione dynamitem. Podniosłem apteczkę i skręciłem w lewo, w stronę zamkniętej kraty. Przylgnąłem do niej plecami, przodem do jednej ze skrzyń, po czym rzuciłem na siebie czar tarczy. Wyciągnąłem strzelbę i strzeliłem w najbliższą skrzynię. Wybuchy ogarnęły całe pomieszczenie; wycofałem się z niego, bowiem krata za mną została wyważona. W kolejnym korytarzu spotkałem Ambose'a. Mówił krótko, lecz treściwie: nie powinienem mieszać się w sprawy rodziny. Nie chciałem jednak zginąć, tutaj i teraz. Obróciłem się i zacząłem uciekać do pomieszczenia ze skrzyniami. Gdy krata za mną opadła, mogłem się rozejrzeć. Na lewo ode mnie znajdowały się dwie skrzynie, na prawo jedna. Podszedłem wpierw do tej na prawo i wyciągnąłem z niej apteczkę oraz srebrne pociski. Obróciłem się i przeszedłem do skrzyni bardziej wysuniętej w moją stronę. W niej ukryte były apteczka i trzy laski dynamitu. Trochę się cofnąłem, by z ostatniej skrzyni wyciągnąć fosforowe pociski i apteczkę. Obróciłem się i podszedłem do drzwi na końcu pomieszczenia i podniosłem leżący tutaj zwój czaszkobicia (Skull Storm). Nagle usłyszałem głos figury z dziobu statku i ujrzałem, że z jej ust zaczął wydobywać się trujący gaz pokrywający całą komnatę. Szybko przygotowałem czar czaszkobicia i jedną z czaszek rzuciłem w drzwi naprzeciw mnie. Wbiegłem do korytarza i pobiegłem nim do przodu...



Stałem na podwórzu prowadzącym do dworku. Udałem się tam i wszedłem przedpokojem do głównej komnaty. Tutaj skręciłem w lewo i w drzwiach napotkałem pokojówkę, która przekazała mi, że Jeremiah mnie oczekuje. Przez otwarte przez pokojówkę drzwi wszedłem do wielkiego pomieszczenia z kręconymi schodami. Gdy znalazłem się w ich pobliżu, nagle świetlik został zniszczony i do pomieszczenia wleciał dziwny stwór z łapami odchodzącymi od wielkiego pyska - większa odmiana Isniącego łowcy. Nie czekając, aż podleci do mnie, strzeliłem w niego strzelbą i cofając się, szybko przeładowałem broń. Gdy potwór znalazł się blisko mnie, strzeliłem drugi raz, posyłając go na ziemię. Skręciłem w prawo i za drzwiami zaatakowali mnie dwaj łowcy. Pokonałem ich i wszedłem do kolejnego pomieszczenia, w którym na jednym z foteli siedział Jeremiah. Chciałem się do niego przysiąść, jednak nagle w pomieszczeniu pojawił się Ambrose i zaszantażował mnie, że jeżeli nie podam mu mojego kamienia, Jeremiah zginie. Dobrze pamiętałem obraz w holu, żeby wiedzieć, że przepowiednia zostanie spełniona. Nie miałem jednak wyjścia... Rzuciłem kamień pod nogi Ambrose'a. Ów odrzucił od siebie Jeremiaha, odsunął się i jednym uderzeniem topora pozbawił mojego przyjaciela głowy. Gdy stałem oniemiały, nie wiedząc, co mam począć, rodzinobójca podniósł kamień. Nagle zobaczyłem, że ten potwór się mutuje. Po chwili stał przede mną trzymetrowy stwór. Zacząłem uciekać w panice po komnacie, starając się unikać jego ciosów. Po chwili w pomieszczeniu znalazł się kolejny stwór - ogar z Gel'zibar (Hound of Gel'zibar). Zaatakował on mojego napastnika, ja zaś pozostałem niezagrożony. Wyciągnąłem moją strzelbę i w odpowiednim momencie strzeliłem dwa razy w topór prześladowcy. To spowodowało, że kamień spadł z broni, a wróg przyjął swój dawny wygląd. Gdy stał oniemiały, podbiegłem do niego i kosą wykonałem zemstę za mojego przyjaciela. Głowa potwora upadła przy moich nogach. Nie miałem jednak powodów do radości - przede mną stał ogar z Gel'zibar. Zacząłem się cofać, starając się uciec, jednak zwierz był szybszy...

Obudziłem się w moim pokoju kilka godzin później. Nie wiedząc, co się dzieje, podniosłem kartkę z nocnej szafki. Z niej dowiedziałem się, że w jakiś sposób muszę odnaleźć portal czasu i cofnąć się dwanaście stuleci wstecz. Zacząłem iść w stronę korytarza, gdy nagle światło przestało działać. Zobaczyłem nad sobą ducha Aarona. Wyszedłem na korytarz, na którym spotkałem lokaja. Zaproponował mi, żebym poszukał kolejnych wskazówek w pokoju Jeremiaha. Poszedłem kawałek za nim, jednak lokaj zatrzymał się na korytarzu przy zrzuconych książkach. Ominąłem go, skręciłem w lewo i przeszedłem przez dwa skrzyżowania, zatrzymując się przed zamkniętymi podwójnymi drzwiami prowadzącymi do pokoju Lizbeth. Skręciłem w prawo i wszedłem do głównego holu, w którym zaatakował mnie kolejny łowca. Zabiłem go dubeltówką i wszedłem w drzwi na wprost tych, z których wyszedłem, na lewo od sypialni Josepha i Bethany. W korytarzu, w którym się znalazłem, czekał mnie kolejny stwór. Kiedy poradziłem sobie i z nim, wszedłem przez drzwi do korytarza prowadzącego do pomieszczeń Jeremiaha. Wszedłem do sypialni na prawo ode mnie i idąc przy lewej ścianie, wszedłem do ciemnego schowka, w którym były pociski do strzelby oraz srebrne pociski. Wyszedłem stąd, podszedłem do kominka i wziąłem wiszący nad nim klucz. Podszedłem do łóżka i kiedy podniosłem zapiski leżące na nim, usłyszałem głosy. Użyłem czaru prawdy, by usłyszeć rozmowę Aarona i Jeremiaha. Wszedłem do łazienki i wziąłem leżącą tutaj apteczkę, następnie opuściłem to pomieszczenie i wróciłem do głównego holu, stąd skierowałem się do skrzydła, w którym były pokoje Lizbeth oraz gościnny, czyli mój. Tutaj przeszedłem przez niebieski korytarz, wszedłem do jasnego korytarza z czerwonym dywanem na ziemi, ominąłem pokój Lizbeth znajdujący się na prawo ode mnie i wszedłem do pomieszczenia na końcu korytarza. Przeszedłem przez ciemny korytarzyk i drzwiami wszedłem do dużego pomieszczenia z kominkiem na lewo ode mnie. Podniosłem leżący nad kominkiem klucz oraz zapiski Josepha, następnie wszedłem do łazienki i wziąłem apteczkę. Kiedy chciałem opuścić to pomieszczenie, zobaczyłem Aarona, który wściekły na moje wścibstwo zrzucił swoje ubranie i złapał za łańcuchy. Uniknąłem jego ataku i szybko wybiegłem z tego pomieszczenia. Przebiegłem przez korytarz i przy drzwiach do pokoju Lizbeth skręciłem w prawo i w otwarte drzwi na lewo ode mnie. Znalazłem się w pomieszczeniu ze schodami na środku i kanapą na końcu. Przebiegłem przez nie i wbiegłem do małego korytarzyka, z niego zaś wbiegłem do korytarza z za-

mkniętymi drzwiami do pokoju Aarona. Po pokonaniu drzwi naprzeciw wejścia znalazłem się w pokoju z kominkiem na lewo ode mnie. Podniosłem leżącą tutaj apteczkę i wszedłem do kolejnego korytarzyka, zakręcającego w prawo. Idąc dalej, zatrzymałem się przed lustrem i zszedłem schodami na dół, do pomieszczenia, które wcześniej było chronione barierą. Skręciłem w prawo i unikając kolejnych ataków Aarona, skręciłem w korytarzyk na prawo i nim dostałem się do pomieszczenia na jego końcu, po lewej stronie.

Podniosłem apteczkę i wyszedłem stąd, wchodząc w drzwi na końcu korytarza. Znalazłem się w pomieszczeniach dla służących. Wszedłem w pierwsze pomieszczenie na lewo i unikając lecących we mnie przedmiotów, wziąłem apteczkę z szafki. Opuściłem to pomieszczenie, po czym wszedłem do następnego pokoju, pierwszego na prawo. Podniosłem koktajle Mołotowa i wyszedłem na korytarz, kierując się w prawą stronę. Znalazłem się w małym drewnianym korytarzyku, którego drugie wyjście doprowadziło mnie do zielonkawego pomieszczenia z czterema kolumnami. Schodami zszedłem na dół, obróciłem się w lewo i przy zamkniętych drzwiach skręciłem znów w lewo, w stronę podwójnych drzwi. Skręciłem w lewo i wszedłem do ciemnego pomieszczenia, w którym zniszczyłem dwie krwiożercze rośliny i wszedłem do pokoju na prawo ode mnie, z którego wyniosłem pudełko amunicji do strzelby oraz apteczkę. Wyszedłem stąd i wróciłem do pierwszego pomieszczenia przed holem z kolumnami. Tutaj skręciłem w lewo, wchodząc w oświetlone od wewnątrz drzwi. Schodami zszedłem na dół i wszedłem w drzwi na samym końcu. Z kolejnego pokoju podniosłem apteczkę leżącą na stole i wszedłem w drzwi prowadzące na dwór, w powietrze. Gdy spodziewałem się, że spadnę na ziemię, dziwna energia podniosła mnie na wysokość dachu. Wskoczyłem tam i wszedłem na poziomy dach z miejscem na piorunochron na środku. Wszedłem do małego pomieszczenia ze schodkami i podniosłem leżące tutaj pociski do strzelby oraz piorunochron. Wróciłem na dwór i umieściłem piorunochron na dachu. Nagle błyskawica uderzyła w dach, a ja ze zdumieniem odkryłem, że potrafię rzucać czar błyskawicy (Lightning). Wróciłem do małego pomieszczenia i schodami zszedłem na dół. Stojąc przed zablokowanymi drzwiami, na których narysowana była łodzi, postanowiłem wypróbować na nich nowo poznany czar. To poskutkowało. Znalazłem się w małym korytarzyku, który prowadził do sali z kręconymi schodami. Wziąłem amunicję leżącą na wprost na skrzynkach, obróciłem się i wszedłem w drzwi na prawo. Na prawo ode mnie leżał list, zaś na kolumnie na lewo znajdował się wzmacniacz. Wskoczyłem na pierwszą kolumnę na prawo ode mnie i przeskakując na kolejne kolumny, znalazłem się przed najwyższą kolumną z wzmacniaczem. Rzuciłem na siebie czar szybkości i skoczyłem tam, ściągając w skoku wzmacniacz. Opuściłem to pomieszczenie i schodami zszedłem na dół. Z małego stolika znajdującego się na prawo za kominkiem podniosłem trzy koktajle Mołotowa, po czym wszedłem w podwójne drzwi na końcu po prawej stronie. Znalazłem się na galeryjce, w pokoju, w którym zginął mój przyjaciel Jeremiah. Wziąłem amunicję leżącą przy oknie i przeszedłem całą galeryjkę, wchodząc w drzwi na jej końcu. Na prawo ode mnie był umieszczony piorunochron. Kiedy rzuciłem na niego czar błyskawicy, drabinka umieszczona koło piorunochronu otworzyła się i mogłem wejść na wyższą część dachu. Pokonałem jeszcze lśniącego łowcę i wszedłem na górę. Idąc wzdłuż murka na lewo ode mnie, skręciłem w pierwszy zakręt na lewo i pokonując kolejne dachy, doszedłem do wieży, na której szczycie był dziwny zielony blask. Wszedłem na gzyms przed wieżą prowadzący do okna, następnie wybiłem okno i wszedłem do środka. Kiedy skoczyłem do przodu, zauważyłem, że w tym budynku panuje zupełnie inna grawitacja. Znalazłem się na dole wieży, atakowany przez dziwne ptakopodobne istoty (Sil Lith Inhabitian). Pokonałem je i wszedłem na pierwsze stopnie schodów. Wszedłem nimi do przodu, zatrzymując się na ostatnim stopniu. Skoczyłem do przodu i starałem się w powietrzu przesunąć do przodu. To poskutkowało, znalazłem się kawałek wyżej. Pokonując w ten sposób dalsze części wieży, doszedłem prawie na górę, zatrzymując się przed większą przepaścią. Rzuciłem na siebie czar szybkości i zachowałem się w ten sam sposób jak poprzednio. To spowodowało, że znalazłem się na półpiętrze wieży, przed schodami prowadzącymi na samą górę. Wszedłem tam i zatrzymałem się przed chmurą dymu opuszczającego to pomieszczenie dziurą w dachu. Skoczyłem w powietrze i wpadłem w dym, który uniósł mnie w górę...

Znów znalazłem się w krainie Oneiros. Przeszedłem mostkiem do budynku naprzeciw mnie. Skręciłem w prawo i wszedłem w bramę z prawej strony tego podwórza. Wszedłem na gzyms, który doprowadził mnie do kamieni wiszących w powietrzu, prowadzących do małego pomieszczenia, w którym był wzmacniacz. Skacząc z kamienia na kamień, dostałem się do budynku i podniosłem przedmiot. Obróciłem się w lewo i wskoczyłem na kolejny kamień, by wziąć napój leczący. Wróciłem



do wiszącego budynku, a stąd wiszącymi kamieniami na główne podwórze. Poszedłem w stronę wyjścia, ominąłem je na lewo ode mnie i wszedłem w kolejną bramę. Wziąłem napój leżący na lewo ode mnie i wskoczyłem na schody prowadzące do niebieskiego portalu. Wszedłem w niego.

Skoczyłem na mostek prowadzący do dużego budynku. Nie wszedłem do niego, tylko skręciłem w gzyms okrążający budynek i skierowałem się nim w prawo. Daleko ode mnie znajdował się wzmacniacz. Rzuciłem na siebie czar szybkości i wskoczyłem na żółtą smugę, która wyniosła mnie w powietrze i wyrzuciła koło wzmacniacza. Wziąłem go i w ten sam sposób skoczyłem na skarpę. Znalazłem się na korytarzu i schodami wszedłem w bramę na wprost mnie. Skręciłem w lewo i w mały korytarzyk na prawo, gdzie znajdował się kolejny napój leczący. Wziąłem go, obróciłem się i opuściłem ten korytarz bramą na prawo. Znalazłem się przed podwórkiem z karmnikiem dla ptaków, na którym leżał napój leczący. Kiedy go wziąłem, nagle zostałem zaatakowany przez latającego czarodzieja, mieszkańca tej krainy. Unikając jego meteorytów, przebiegłem przez podwórko, nie podejmując walki z veragiem. Kiedy usłyszałem głosy, użyłem czaru prawdy, by zobaczyć na prawo od siebie portal. Wszedłem w niego i znalazłem się przed schodami prowadzącymi do następnego portalu. Skoczyłem w jego stronę, obracając się przy nim w lewo, i po kamieniach dostałem się na wiszącą wysepkę, na której leżał klucz. Podniosłem go i wróciłem kamieniami do portalu na prawo. Wskoczyłem w niego. Skoczyłem na mostek widoczny pode mną i nim dostałem się do balustrady wokół dużego podwórza z prostokątną dziurą na środku. Skoczyłem na podwórze i pokonałem wszystkie ptakopodobne istoty, po czym skręciłem w prawo i przeszedłem przez bramę prowadzącą do budynku. Tam skręciłem w lewo, do pomieszczenia z żółtą smugą na środku, wynoszącą w powietrze. Podszedłem do niej i spojrzałem w górę. Na wprost niej w małej wnęce umieszczony był napój leczący. Wskoczyłem w smugę i dzięki niej wszedłem do niszy i wyciągnąłem przedmiot. Zeskoczyłem na dół i obróciłem się, by zobaczyć napój leczący w niszy. Powtórzyłem mój wyczyn i opuściłem to pomieszczenie. Wszedłem przez dziurę w ścianie do kolejnej komnaty, przeszedłem przez nią i wszedłem w bramę prowadzącą do portalu. Wskoczyłem na mostek wiodący do niebieskiego portalu i wszedłem w niego.

Zeskoczyłem na mostek pode mą i przeszedłem przez ciemny korytarz. Znalazłem się przed budynkiem z filarami, w jednej z pierwszych lokacji, które zwiedziłem podczas mojej drugiej podróży po Oneirosie. Skręciłem w lewo i podszedłem do kraty na środku kolejnej ściany. Do dziury na prawo włożyłem wcześniej znaleziony klucz, co spowodowało, że brama otworzyła się. Wszedłem tam i wskoczyłem w okrągły otwór na środku komnaty.

Rzuciłem na siebie czar szybkości i wskoczyłem na platformę widoczną pode mną. Znajdując się przed bramą do dużego budynku, skręciłem w prawo i przeszedłem platformą dalej, mijając ten budynek z mojej lewej strony. Za jedną z jego ścian znajdował się napój leczący. Podniosłem go i poszedłem dalej, do budynku na wprost. Wszedłem do niego i wziąłem kolejny napój leczący. Po pokonaniu lśniącego łowcy opuściłem to pomieszczenie i poszedłem do budynku, który wcześniej zignorowałem. Znalazłem się w dużej komnacie z odchodzącymi od niej dwoma korytarzykami. Skręciłem w ten w prawo i podniosłem kolejny napój leczący. Wróciłem do głównej komnaty i podszedłem do bramy na końcu pokoju. Rzuciłem na nią czar rozproszenia i wszedłem do kolejnego korytarza, w którym zaatakowały mnie strachulce. Zniszczyłem wszystkich wrogów i skręciłem w prawo. Na końcu korytarza, którym cały czas szedłem do przodu, był napój leczący. Wróciłem do niedawno zniszczonej bramy i kolejnym korytarzem poszedłem do końca. Za kamieniem ukryta była amunicja. Podniosłem ją i skoczyłem na podwórze. Opuściłem je bramą na lewo i znalazłem się przed platformą z wieloma umieszczonymi na niej kolumnami. Wskoczyłem tam, rzucając na siebie czar szybkości, i obróciwszy się w prawo, poszedłem do końca. Przede mną wisiał zawieszony w powietrzu wzmacniacz. Postanowiłem zaryzykować życie, by go dostać. Rzuciłem na siebie czar szybkości i skoczyłem w próżnię, w stronę wzmacniacza. Kiedy znalazłem się nad nim, wokół mnie uformowała się platforma. Podniosłem przedmiot, obróciłem się i szybko przeskoczyłem na platformę z kolumnami. Poszedłem nią do przodu i wróciłem do drogi prowadzącej na podwórze. Skręciłem w prawo i przeszedłem przez komnatę zakończoną posadzką prowadzącą w próżnię. Daleko przede mną była platforma, na niej zaś ptakopodobna istota. Zastrzeliłem ją z pistoletu i zszedłem na posadzkę, zauważając, że kolejne klocki pojawiają się przede mną, w miarę jak pokonuję kolejne jej metry. Kiedy klocki przestały się pojawiać, skręciłem w prawo, do najbardziej wysuniętych kawałków układanki, i skoczyłem do przodu, w stronę platformy. Pode mną pojawiły się kolejne części posadzki. Znów podszedłem do końca i rzuciłem na siebie czar szybkości. Skoczyłem do przodu, celując lekko w prawo od platformy. Wylądowałem na kolejnej części podłogi, którą spokojnie już mogłem udać się na platformę. Wszedłem w dziurę w

ścianie i z małego pomieszczenia wyciągnąłem srebrne oraz fosforowe pociski. Opuściłem to pomieszczenie, następnie wszedłem w niebieski portal.

Mostkiem wszedłem do góry, do budynku otoczonego pomostem. Okrążyłem domek z lewej strony i zatrzymałem się w lewym rogu z tyłu domku i spojrzałem w lewo. Na małej platformie pode mną znajdował się napój leczący. Skoczyłem tam, podniosłem napój i wskoczyłem na most na lewo ode mnie. Poszedłem mostem do przodu, w stronę portalu. Wszedłem w niego i w następnej lokacji obróciłem się, po czym wszedłem w korytarz na lewo i do komnaty z karmnikiem dla ptaków na środku. Podniosłem napój leczący, skręciłem w prawo i wszedłem w drzwi za schodkami na prawo ode mnie. Za kolejnymi drzwiami był kamienny korytarz. Skręciłem w nim w lewo i wszedłem schodami do dużej komnaty. Skręciłem w róg na prawo ode mnie i podniosłem leżące tutaj dwa napoje leczące i amunicję. Obróciłem się i opuściłem to pomieszczenie bramą znajdująca się na jego końcu. Skręciłem w prawo i schodami zszedłem do zamkniętej bramy, przed którą była umieszczona kamienna płytka. Gdy wszedłem na nią, brama otworzyła się. Wszedłem do pomieszczenia z wielkim kołem na prawo ode mnie. Zszedłem schodami na dół i podszedłem do zaworu na ścianie obok schodów. Kiedy przesunąłem go, woda zaczęła wypełniać kanał, powodując ruch koła.

Wszedłem schodami na górę i opuściłem to pomieszczenie kratą na wprost mnie, otwierając ją w ten sam sposób co poprzednią. Wszedłem do dużej komnaty z wielką zdobioną studnią na środku. Wskoczyłem w nią i popłynąłem w podwodny korytarz na prawo. Płynąc nim, znów skręciłem w prawo i kawałek dalej mogłem zaczerpnąć świeżego powietrza, zatrzymując się przed kratą i sekstansem. Podniosłem go i płynąc korytarzami, wróciłem do komnaty ze studnią. Drabinką opuściłem wodę, obróciłem się i podszedłem do ołtarza umieszczonego koło studni. Gdy położyłem na nim sekstans, zauważyłem, że woda nagle zaczęła się podnosić, formując się w wielką galaretę. Wskoczyłem w nią, popłynąłem na górę i wskoczyłem przez zerwaną siatkę na półpiętro. Obróciłem się w prawo i wbiegłem w niebieski portal.

Przede mną było pomieszczenie chronione barierą, szalał tam ogar z Gel'zibar. Rzuciłem czar rozproszenia i wbiegłem do środka portalu. Tutaj ten przerośnięty wilczur nie mógł mnie dosięgnąć swoim pyskiem. Zmieniłem broń na rewolwer, przeładowałem w nim amunicję na srebrne pociski i zacząłem strzelać w potwora. Po sześciu strzałach padł, ja zaś udałem się do pomieszczenia wcześniej chronionego barierą. Podniosłem leżący na jego środku wzmacniacz energii, po czym zniszczyłem barierę na lewo ode mnie i podniosłem leżący w pomieszczeniu napój leczący. Opuściłem to małe pomieszczenie i użyłem rozproszenia na barierze naprzeciw. Podniosłem kolejny napój leczący, po czym wróciłem do pokoju z portalem, dzięki któremu się tutaj znalazłem. Skręciłem w korytarzyk na prawo i wszedłem do pomieszczenia z dużym kotłem pośrodku. Podniosłem następny napój leczący, następnie obróciłem się i podszedłem do zaworu za mną. Gdy go przestawiłem, woda zaczęła wlewać się do kotła. Zmieniłem broń na strzelbę, załadowałem w nią dwa fosforowe pociski i strzeliłem w deski pod kociołkiem. Dzięki temu woda zaczęła się gotować. Opuściłem ten pokój i wszedłem na schody na prawo ode mnie. Skręciłem w pomieszczenie w prawej części korytarza, to z wielkim wiatrakiem na górze. Kiedy przesunąłem znajdującą się tutaj dźwignię, zaczęła ulatniać się para. To spowodowało, że wiatrak zaczął się kręcić oraz podniosła się krata blokująca wstęp do pomieszczenia z kluczem. Podniosłem klucz i wybiegłem z tego pomieszczenia, zbiegając ze schodów i wbiegając na schody naprzeciw. Wbiegłem do korytarza, skręciłem w stronę drzwi na lewo ode mnie i dzięki kluczowi otworzyłem je. Przebiegłem przez korytarz i wbiegłem do pomieszczenia z trumną na środku. Ominąłem ją i pobiegłem do ołtarzyka za trumną. Za nim ukryty był napój leczący. Wziąłem go i podszedłem do trumny. Kiedy wieko się przesunęło, zobaczyłem tworzące się na ziemi ślady krwi, prowadzące do drzwi na prawo ode mnie. Udałem się tam. Wbiegłem do pokoju i nie namyślając się, wbiegłem do niebieskiego portalu na wprost mnie. Zobaczyłem dziwne obrazy i gdy otworzyłem oczy, znajdowałem się już w następnej lokacji. Otworzyłem drzwi i wszedłem do pomieszczenia ze schodami na lewo ode mnie, filarami i dźwignią na prawo. Na razie nie interesowało mnie to; wbiegłem w podwójne drzwi na środku, obróciłem się w prawo i wkroczyłem w następny portal.

Wszedłem na mostek i nagle zostałem zaatakowany przez veraga - latającego czarodzieja. Wyciągnąłem rewolwer ze srebrnymi pociskami i zacząłem strzelać we wroga, unikając jego czarów. Kiedy spadł w otchłań, zaatakował mnie drugi verago. Zabiłem go w ten sam sposób i wszedłem do pomieszczenia z dużą fontanną krwi na środku. Skręciłem w prawo i z małego podestu podniosłem zapiski Keisingera. Obróciłem się i przechodząc koło fontanny dostałem się na następny podest, na którym leżał napój leczący. Podniosłem go i dzięki



głazom leżącym w tym pomieszczeniu wskoczyłem do krwawej fontanny. Płynąc krwawym korytarzem podniosłem starożytny artefakt, napój leczący i wypłynąłem na powierzchnię, do komnaty z wielkim posągiem. Kiedy użyłem czaru prawdy, posąg nagle rozdarł skórę i zaczął mnie prosić, bym go zabił. Wyciągnąłem rewolwer i strzeliłem kilka razy w serce. Serce upadło na ziemię, a z posągu zaczęła wylewać się krew. Podniosłem narząd i zacząłem płynąć do góry, wraz z krwią. Z wnęki na samej górze wziąłem napój leczący, następnie obróciłem się w lewo i popłynąłem w stronę bramy, która otworzyła się przede mną, i wszedłem schodkami na suchą powierzchnię. Obróciłem się w prawo i podszedłem do krwawego wodospadu. Wszedłem weń - odkryłem sekretne pomieszczenie, w którym leżał wzmacniacz. Wziąłem go i wyszedłem stąd, kierując się w prawo do korytarza zalanego krwią. Wskoczyłem w niego i popłynąłem na samo dno, podnosząc leżący tutaj napój leczący. Wróciłem do komnaty, którą przed chwilą opuściłem, zaczerpnąłem powietrza i znów wpłynąłem w tunel, tym razem kierując się w górę. Wypłynąłem w małym korytarzyku. Pobiegłem nim do końca i wszedłem na mały mostek, który doprowadził mnie do kolejnego krwawego tunelu. Skoczyłem w dół i podniosłem leżące na dnie dwa napoje leczące, następnie popłynąłem na górę, omijając wejście, które mnie tu doprowadziło, i wypływając poziom wyżej. Rzuciłem na siebie czar szybkości i wbiegłem na mostek obstawiony przez czterech veragów. Uważając na rzucane we mnie czary i używając napojów leczących, pobiegłem do ołtarza na środku, na którym położyłem ludzkie serce. Platforma zaczęła się opuszczać, ja zaś cały czas uważałem na czary wroga i używałem kolejnych napojów leczących. Wbiegłem do małej wnęki, z której wyciągnąłem tajemny zwój, obróciłem się i wbiegłem w niebieski portal naprzeciw.

Przede mną znajdował się następny portal, ja jednak skierowałem się w prawo, do pomieszczenia z kolumnami. Skręciłem w prawo i schodami wbiegłem na półpiętro. Skręciłem w prawo i drzwiami na końcu dostałem się do ołtarzyka, na którym położyłem starożytny artefakt. Opuściłem to pomieszczenie i podszedłem do dźwigni na dole. Po jej przesunięciu filary zaczęły znikać, pojawił się za to otoczony kolejnymi filarami czar latania. Podniosłem go. Obróciłem się w stronę drzwi znajdujących się naprzeciw tych, które opuściłem. Nad nimi był niebieski portal. Uniosłem się w górę i wleciałem w portal.

Skręciłem w lewo i wbiegłem na wielki most. Kiedy dobiegałem do jego środka, nagle błyskawica uderzyła w niego, przełamując go. Nie opóźniło to mojej podróży, bowiem wzniosłem się do góry i przeleciałem nad zerwanym mostem, lądując przy niebieskim portalu. Znalazłem się na kwadratowej platformie. Nade mną znajdowały się cztery kolejne takie platformy. Uniosłem się do góry i wleciałem na jedną z nich. Kiedy leciałem do drugiej platformy, zostałem zaatakowanych przez dwóch łowców. Pokonałem ich i spokojnie poleciałem do góry, kolejnymi platformami dostając się do pomieszczenia z niebieskimi drzwiami. Wbiegłem tam. Znalazłem się w komnacie z fioletowym polem na środku. Odnowiłem zdrowie do maksimum, rzuciłem na siebie czar szybkości i wbiegłem w fioletowe pole, cały czas biegnąc do przodu. Podniosłem kolejny tajemny zwój i ciężko ranny znalazłem się w drugiej części pomieszczenia. Wzleciałem do góry i opuściłem to pomieszczenia, znajdując się w małej wieży. Dzięki czarowi lotu wzniosłem się na kolejny gzyms, po czym na kolejny, i w ten sposób znalazłem się pod portalem, w który wystarczyło wlecieć...

Obróciłem się w lewo i wbiegłem w korytarz zawalony kamieniami i kolumną. Przeleciałem nad kolumną i wleciałem do pomieszczenia z dwoma apteczkami i różnymi pociskami. Zabiłem atakującego mnie lśniącego łowcę i opuściłem to pomieszczenie, kierując się w prawo. Znajdowałem się na dole jakiegoś wielkiego zikkuratu lub piramidy. Uniosłem się w powietrze i obracając się, wleciałem na schodki prowadzące na drogę okrążającą świątynię. Rzuciłem na siebie czar prędkości i zacząłem biec w prawo, zatrzymując się przed spadającymi przede mną kamieniami. Wskoczyłem na jeden z kamieni i wleciałem na górę, na kolejny poziom zikkuratu. Rzuciłem na siebie czar szybkości i zacząłem wbiegać na schody, uważając na czary veragów oraz samego Keisingera. Przeskoczyłem przez pierwsze kamienie, znów rzuciłem na siebie czar szybkości i kręcąc się wokół budynku oraz unikając spadających kamieni, poleciałem na górę.

Na szczycie budynku zaatakował mnie Otton. Był on potężnym magiem, więc walka z nim nie należała do najłatwiejszych. Chroniłem się za metalowym rusztowaniem i gdy Otton pojawiał się blisko mnie, a nie miał na sobie tarczy, strzelałem w niego fosforowymi pociskami. To sprawiało, że mag zaczynał się palić i używał na

sobie czaru Tarczy, by ognie nie zadawały obrażeń, a wtedy mogłem atakować go czarem błyskawicy. Kiedy czarnoksiężnik znów zaczynał mnie atakować, powtarzałem ten sam atak. Gdy skończyły mi się fosforowe pociski, zmieniłem broń na pistolet i kryjąc się za rusztowaniem, strzelałem tak długo, aż Otton spadł, a winda na środku budynku zjechała w dół. Skoczyłem tam.

Znalazłem się w jakimś tunelu prowadzącym do góry, na którego każdym piętrze umieszczone były małe podesty. Zmieniłem broń na kosę Celtów i wleciałem na pierwszy podest. Uważając na czary Ottona, zaatakowałem go kosą i wzleciałem na wyższy podest. Tutaj powtórzyłem mój atak i wleciałem jeszcze wyżej. Przy kolejnych atakach rozpędzałem się na wyraźnie osłabionego Ottona i próbowałem ściąć mu głowę. Po kilku atakach czarnoksiężnik ostatecznie spadł w przepaść, ginąc na zawsze. Ja zaś wróciłem na górę i spotkałem mieszkańców Sil Lith, którzy powiedzieli mi, że byli niewolnikami Ottona i wręczyli mi za wyzwolenie ich wzmacniacz energii. Wziąłem go i wróciłem do swojego wymiaru.

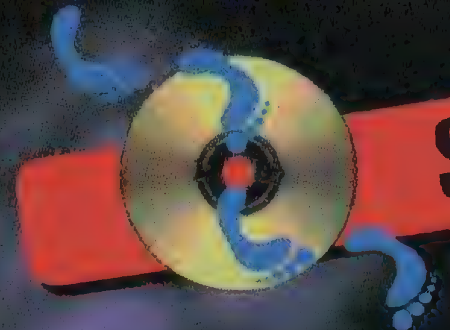
Znajdowałem się na szczycie wieży. Portal łączący oba światy został zamknięty. Ja, niestety, nie potrafiłem latać. Kolejnymi schodami zszedłem na dół i opuściłem wieżę podwójnymi drzwiami. Z ciemnego pomieszczenia z kominkiem na prawo ode mnie podniosłem dwie apteczki i wyszedłem przez otwarte drzwi. Znalazłem się w korytarzu z czterema zbrojami. Skierowałem się w stronę schodów i kiedy zacząłem wchodzić na stopnie, pojawił się wściekły Aaron i zaczął mnie atakować swoimi łańcuchami, przywołując do pomocy dwóch dri'nenów. Wbiegłem na schody, używając czaru szybkości, i wszedłem w drzwi na końcu schodów. Pobiegłem kawałek do przodu, skręciłem w prawo, wbiegłem w zielony korytarz i skręciłem w prawo, w otwarte drzwi. Rzucając czar szybkości, przebiegłem przez kilka korytarzyków, ominąłem pokój Aarona i wreszcie wbiegłem do korytarza z lustrem i zejściem do pokoju na prawo. Zbiegłem po schodach, udałem się w prawo, skręcając w korytarzu w prawo i wbiegając do pomieszczenia na lewo. Po rozmowie z lokajem otrzymałem klucz na dziedziniec. Otworzyłem drzwi znajdujące się przy kracie i kolejnymi drzwiami wyszedłem na dziedziniec.

Podszedłem do gargulca najbardziej wysuniętego na prawo i zrzuciłem go na ziemię. Wskoczyłem na dach na lewo ode mnie i drabiną zszedłem na dziedziniec. Skręciłem w prawo i przez okno rozbite przez gargulca wszedłem do piwniczki, w ciemny korytarz. Skręciłem w lewo i z ciemnej celi wziąłem tajemny zwój. Obróciłem się i mijając wyjściowe schody, wszedłem do części korytarza z trzema drzwiami. Wszedłem wpierw w te na prawo ode mnie. Podniosłem srebrne pociski, po czym obróciłem się i wszedłem do pomieszczenia naprzeciw. Wziąłem leżące tutaj fosforowe pociski i wyszedłem, wchodząc w drzwi na prawo, na końcu korytarza. Znalazłem się w małym pomieszczeniu, w którym była dziura w ścianie. Przez nią zobaczyłem zmasakrowane ciało Aarona. Opuściłem ten pokój i schodami wyszedłem na dziedziniec. Wszedłem drabiną na daszek i kolejną drabiną na prawo ode mnie na wyższy dach. Obróciłem się w prawo, w stronę kolejnego dachu. Rzuciłem na siebie czar szybkości i wskoczyłem na ten dach. Przez otwarte okno wszedłem do dużego pomieszczenia z galeryjką wokół. Podniosłem leżący przy ścianie dynamit, następnie skręciłem w lewo i podniosłem zapiski i koktajl Mołotowa. Zszedłem drabiną na dół, podniosłem kolejny koktajl leżący na stole i podszedłem do Aarona malującego mój obraz. Zobaczyłem, że rysuje za mną wielkiego stwora, kolejnego łowcę. Gdy tylko skończył rysować na płótnie kolejne kształty, obróciłem się i zobaczyłem wielkiego łowcę. Rzuciłem na siebie czar szybkości i biegałem po pokoju, atakując wroga kosą i cofając się przed jego atakiem. Kiedy dostałem, szybko używałem apteczki i znów zaczynałem się cofać działając na przyspieszeniu. Po kilku atakach kosą wielki potwór upadł, a ja mogłem podnieść klucz, który znalazł się na ziemi. Drabinką wszedłem na galeryjkę, poszedłem nią w stronę otwartego okna i spojrzałem na mój obraz. Zamiast zielonego kamienia na obrazie znajdował się wzmacniacz energii. Rzuciłem na siebie czar szybkości i skoczyłem na obraz, próbując chwycić wzmacniacz. Upadłem na ziemię, szczęśliwie przechwytując przedmiot. Wszedłem do stajni i podniosłem dwie apteczki leżące na lewo ode mnie. Opuściłem stajnię i skręciłem w prawo, kierując się do tunelu zakończonego bramą prowadzącą do ogrodu. Obróciłem się w prawo i wszedłem do pomieszczenia z wieloma skrzyniami. Podniosłem leżące tutaj dwie apteczki oraz sześć lasek dynamitu. Wszedłem na dwór, skręciłem w lewo i mijając wejście do kuchni po mojej lewej stronie, otworzyłem bramę na wprost i opuściłem dworek.

Idąc ścieżką do przodu, skręciłem na pierwszym rozwidleniu w prawo, na polankę z gruzami. Zabiłem dwie mięsożerne rośliny i wszedłem na polankę. Za gruzami była apteczka oraz dużo amunicji. Wziąłem wszystkie przedmioty i udałem się na główną drogę, skręcając w prawo. Omijając murek z mojej prawej strony, wszedłem na dziedziniec z małym budynkiem na prawo. Wszedłem do środka i skręciłem w pomieszczenie na prawo ode mnie. Podniosłem dynamit i słysząc głosy, rzuciłem czar prawdy. Zobaczyłem Bethany chowającą coś w podłodze i wychodzącą z pomieszczenia. Rzuciłem dynamit w miejsce, w które coś chowała, i wyciągnąłem ukryty tam klucz do pokoju Aarona oraz jego szczękę. Wyszedłem stąd i wszedłem na półpiętro schodami na prawo. Zabiłem wszystkie wyjce, po czym wszedłem do pomieszczenia na lewo. Rzuciłem na siebie czar szybkości i przeskoczyłem dziurę w pokoju, podniosłem apteczkę i amunicję do strzelby, po czym wróciłem do wyjścia. Skręciłem w lewo i wyszedłem na coś w stylu małego tarasu. Skręciłem w prawo i wskoczyłem na dach. Dzięki temu przez okno mogłem wejść do zamkniętego pokoju na poddaszu. Wziąłem wzmacniacz, następnie opuściłem to pomieszczenie i zszedłem na dół. Wyszedłem na ścieżkę, skręciłem w lewo i udałem się w stronę dworku. Gdy byłem w połowie drogi, zostałem zaatakowany przez wielkiego łowcę. Walczyłem z nim kosą, zachowując bezpieczny dystans i raz po raz uderzając go. Po kilkunastu ciosach potwór padł, a ja wróciłem na podwórze dworku, skąd udałem się do kuchni drzwiami na prawo ode mnie. Tutaj zostałem znów zaatakowany przez Aarona. Skręciłem w prawo, podniosłem apteczkę i wbiegłem do pomieszczenia z windą. Za windą były schody, które doprowadziły mnie do pomieszczenia z kominkiem i schodkami na górę. Wszedłem na schodki i znalazłem się w korytarzyku z lustrem na lewo ode mnie. Skręciłem w prawo i pokonując kolejne korytarze, znalazłem się przed pokojem Aarona. Wszedłem do niego i skręciłem w prawo, podnosząc koktajl Mołotowa leżący na stole. Nagle drzwi się otworzyły. Przerażony przylgnąłem do ściany i nagle zobaczyłem, jak potężna energia zaczyna kierować strumień powietrza poza pokój. Gdybym nie oparł się o ścianę, ja także bym wyleciał z tego pomieszczenia. Drzwi zamknęły się równie gwałtownie, jak się otworzyły. Podniosłem apteczkę i klucz do pokoju Bethany i opuściłem to pomieszczenie, kierując się na prawo. Przechodząc przez kolejne pomieszczenia, doszedłem do lokacji z pomieszczeniem Lizbeth. Skręciłem w lewo i jeszcze raz w lewo, otwierając drzwi z wyrysowaną na nich literką "B". Wszedłem do środka i słysząc głosy, rzuciłem na siebie czar prawdy. Podszedłem do lustra, wziąłem dziennik i spojrzałem w lustro. W odbiciu zobaczyłem za sobą Bethany oraz strażnika z włócznią w rękach - dri'nena. Obróciłem się i zaatakowałem przeciwnika, kręcąc się wokół niego, pozostając na bezpiecznej odległości i atakując kosą. Gdy wróg padł martwy na ziemię, wszedłem w korytarz, którym wyszedł wojownik, i po drabinie zszedłem na dół. Znalazłem się w piwnicy. Obróciłem się w prawo i wszedłem do pomieszczenia z Aaronem wiszącym na łańcuchach. Podszedłem do niego i nagle ten pozbawiony skóry potwór zaatakował mnie. Kiedy zacząłem od niego uciekać, skoczył za mną i upadł na ziemię. Podbiegłem do niego i odciąłem mu rękę. Wtedy to potwór wrócił na środek pomieszczenia i zaczął we mnie rzucać łańcuchem. Podbiegłem do drewnianych drzwi i poczekałem, aż Aaron rzuci we mnie łańcuchem. Kiedy ów zaklinował się w drzwiach, podbiegłem do niego i kosą ściąłem mu głowę. Gdy byłem już pewny, że Aaron nie żyje, ten zdążył jeszcze uderzyć mnie tak, że padłem...



Zostałem przeteleportowany przez Bethany do Krainy Wiecznej Jesieni. Mając na lewo od siebie wodospad, podszedłem do dwóch waz i rozbiłem je swoją kosą. W jednej z nich były ukryte leczące korzenie, spełniające takie same zadanie jak apteczka. Podniosłem je i wskoczyłem do wody. Na dnie były ukryte kolejne korzenie leczące. Wypłynąłem i udałem się w kanion na prawo od wodospadu. Podniosłem dziennik - przywitanie przez Bethany, i zacząłem wspinać się w górę. Pokonując mięsożerne rośliny wszedłem w dolinę, w której znajdowało się kilka waz. Rozbijając je, znalazłem apteczkę oraz wyrzutnię włóczni. Ta broń była wspaniała, ponieważ jej pociski mogłem zaczarować błyskawicą, tworząc z nich morderczą broń. Wszedłem w pusty od środka konar i nim dostałem się na drugą stronę polany, podnosząc przy okazji kolejne korzenie leczące. Wszedłem na górę, przechodząc między dwoma skałami, rozbiłem wazę na lewo ode mnie i podniosłem włócznie. Idąc dalej przy ścianie, usłyszałem głosy zachęcające mnie do użycia czaru prawdy. Użyłem go, by zobaczyć dri'nena siedzącego przy pokonanym jemaasie. Zacząłem znów wchodzić w górę, zatrzymując się przed małą polanką na prawo ode mnie. Rozbiłem znajdującą się tutaj wazę, podniosłem leczące korzenie i wróciłem na ścieżkę. Pokonując jemaasa i krwiożercze rośliny, wszedłem na polanę, na której leżał martwy wojownik z wyrzutnią włóczni w ręku. Wróciłem na ścieżkę prowadzącą na górę, znajdującą się na prawo ode mnie. Skręciłem na półkę skalną na prawo ode mnie i idąc tą ścieżką, doszedłem do kolejnej doliny, na której płonęło ognisko. Podniosłem leczące rośliny i wszedłem na schody okrążające duże drzwi, na których były dwie mięsożerne rośliny. Zniszczyłem je i podniosłem leżący między nimi tajemny zwój. Zeskoczyłem na dół i przekroczyłem drzwi. Znalazłszy się w korytarzu, zniszczyłem wazę na prawo ode mnie i podniosłem kolejną leczącą roślinę. Idąc dalej, doszedłem do małego pomieszczenia z wazami i dwoma wyjściami. Rozbiłem wszystkie wazy, znajdując w nich jajo feniksa, amunicję do broni, której jeszcze nie posiadałem, leczące korzenie, włócznie i fosforowe pociski. Przekroczyłem drzwi

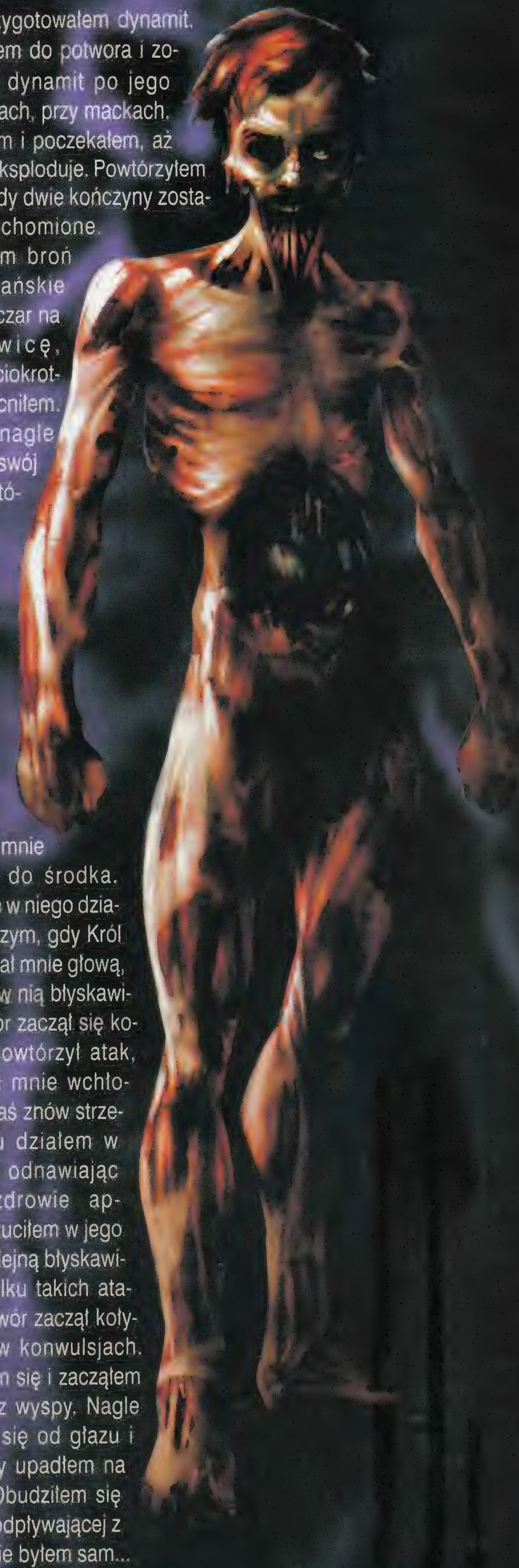


na lewo ode mnie i wszedłem do pomieszczenia z rzeką lawy na środku. Zabiłem atakujących mnie jemaasów i schodami zszedłem do komnaty, następnie wszedłem na mostek leżący nad rzeką i nim przeszedłem do kolejnej komnaty, z zablokowaną dziurą na środku. Poszedłem do końca komnaty i przesunąłem ołtarz, na którym leżał wojownik. Gdy obróciłem się, zobaczyłem, że otworzyła się dziura na środku pomieszczenia i wyleciał z niej feniks. Nie czekając na rozwój wydarzeń, opuściłem to pomieszczenia. Wbiegając do komnaty z lawą, obróciłem się, by zobaczyć, że drzwi zamknęły pomieszczenie zalewane przez lawę. Przekroczyłem mostek i wróciłem do komnaty z dwoma wyjściami. Wszedłem w drzwi na wprost, z ogniem wznoszącym się w powietrze. Idąc przy ścianie, ominąłem ogień i schodami dostałem się do pomieszczenia, w którym znajdował się kolejny słup ognia. Zabiłem atakującego mnie feniksa i rozejrzałem się po komnacie. Druga pochodnia na prawo ode mnie nie świeciła się. Podleciałem do niej i przesunąłem ją. To spowodowało, że okno otworzyło się, powodując przeciąg i zmieniając kąt nachylenia ognia. Szybko podleciałem do ognia i podniosłem zawieszoną nad nim broń. W ten sposób znalazłem się w posiadaniu nowej broni - feniksa!

Otworzyły się drzwi na wprost wejścia. Nimi opuściłem tę komnatę, rozbiłem dwie wazy, wyciągając dwa jaja feniksa. Schodami zbiegłem na dół, w korytarz, w którym znajdowała się kolejna waza, a w niej kolejne jajo. Podniosłem je i skierowałem się w stronę krawędzi, podnosząc leżące przy niej włócznie i leczące korzenie. Obróciłem się w prawo i używając czaru latania, wylądowałem w wąwozie poniżej, w pobliżu drzew. Obróciłem się w prawo i idąc wąwozem, doszedłem do ścieżki skalnej na prawo ode mnie. Wszedłem na nią. Idąc cały czas do przodu i pokonując kolejnych jemaasów, doszedłem do jaskini, przy której stało dwóch wojowników. Zabiłem ich, po czym podniosłem amunicję, leczące zioła i wszedłem do jaskini. Rozbiłem wazy na lewo ode mnie, podnosząc ukryte w nich jajo feniksa i włócznie, a następnie podszedłem do mostu. Pokonałem atakujących mnie przy bramie jemaasów i wszedłem na most. Idąc nim do końca, skręciłem w lewo i wszedłem do jaskini. Schodami na lewo ode mnie wszedłem na górę i podniosłem leżące tutaj włócznie i korzenie leczące. Wróciłem na schody i doszedłem nimi do małej jaskini. Obróciłem się w prawo i wszedłem do małej komnaty, w której był tajemny zwój oraz leczące korzenie. Wyszedłem z tego pomieszczenia, przebiegłem przez jaskinię i wszedłem do komnaty na lewo. Podniosłem włócznię, korzenie leczące i fosforowe pociski, a następnie wróciłem do głównej jaskini. Skierowałem się na schody na lewo ode mnie i wbiegłem nimi na górę, skręcając w lewo i kolejnymi schodami wbiegając w krótki korytarz. Zniszczyłem roślinę na jego końcu i po drewnianym pniu wszedłem na górę, do kolejnej jaskini. Podniosłem leżące tutaj pociski do strzelby, leczące korzenie, laski dynamitu i koktajl Mołotowa. Obróciłem się w prawo i kolejnymi schodami wbiegłem do korytarza, przebiegłem koło martwego wojownika i kawałek dalej rozbiłem kilka waz. Znalazłem w nich włócznie i jajo feniksa. Podniosłem przedmioty i wbiegłem na kolejną część schodów. Na górze podniosłem amunicję ukrytą w wazie i podszedłem do dużego koła umieszczonego na środku pomieszczenia. Kiedy je przekręciłem, otworzyły się drzwi. Wszedłem w nie i wybiegłem na dużą skalną skarpę. W pierwszej wazie umieszczonej koło skały znalazłem leczące zioła. Pokonałem atakujących mnie wojowników i mijając kolejne dwie wazy, rozbiłem czwartą, tę przy wodospadzie. Podniosłem włócznię, po czym skręciłem w prawo i wbiegłem do małej komnaty ze schodami prowadzącymi na górę. Wbiegłem do ostatniej komnaty i rozbiłem pięć leżących koło siebie waz. Zabiłem atakującą mnie rybo-żabę i podniosłem przedmioty z waz: leczące zioła, fosforowe i srebrne pociski. Podszedłem do otworu w skale i z niego zeskoczyłem na półkę skalną, z której tutaj wszedłem. Skręciłem w lewo i wszedłem do jaskini. Podniosłem fosforowe pociski leżące przy schodach i znów wszedłem na schody. Znalazłem się w kanionie prowadzącym do wsi jemaasów. Zbiłem wazę na prawo ode mnie i podniosłem leczące korzenie. Poszedłem do przodu i mijając pierwszą wieżę na lewo ode mnie oraz wioskę na prawo, udałem się do drugiej wieży. Zbiłem wazy na półpiętrze i podniosłem leczące korzenie. Zszedłem na dół i skręciłem w lewo, przechodząc koło trzeciej wieży. Znalazłem się na polanie, na której było kilku zabitych jemaasów. Skręciłem w lewo i podniosłem leczące korzenie, po czym wszedłem do wieży umiejscowionej na małej górce. Wszedłem na samą górę wieży, a następnie wleciałem na jej rusztowanie. Stąd przeleciałem na półkę skalną zakończoną zamkniętymi drzwiami. Obróciłem się w stronę kolejnej wieży i przez otwarte okno wleciałem do jej środka. Przekręciłem znajdujące się tutaj koło, co spowodowało otwarcie zamkniętych drzwi znajdujących się na półce skalnej. Wróciłem tam i drzwiami dostałem się do pomieszczenia z martwymi ciałami. Pokonałem dri'nena, podniosłem fosforowe pociski znajdujące się w wazie na prawo i wyszedłem z tego pomieszczenia, zatrzymując się przed szeroką rzeką. Wzleciałem w powietrze i wylądowałem na kamieniu na rzece. Stąd przeleciałem na drugi kamień, kierując się na drugą stronę rzeki. Wszedłem przez bramę do długiego kanionu. Podniosłem leżące na lewo ode mnie włócznie i zacząłem iść do przodu, zwiedzając kolejne budynki. W tym na lewo znalazłem włócznie, w kolejnym budynku na lewo leczące korzenie. Idąc cały czas do przodu, znalazłem się przy dużej bramie na lewo od trzeciego budynku. Zniszczyłem rosnące przy niej krwiożercze rośliny i wszedłem do małego pomieszczenia, w którym podniosłem leczące korzenie leżące za mną w rogu. W następnym pomieszczenie musiałem podłożyć dynamit przy skale na prawo ode mnie i zniszczyć kwiatek rosnący we wnęce. Gdy już się z nim uporałem, podłożyłem dynamit w rogu na lewo i wskoczyłem do takiej samej wnęki. Po zniszczeniu kwiatka drzwi otworzyły się. Ja jednak nie wyskoczyłem z wnęki, tylko postanowiłem chwilę poczekać. Po kilku sekundach do pomieszczenia wbiegło trzech dri'nenów. Nie wychylając się, wystrzelałem ich z dubeltówki co do jednego. Ci durnie nie wiedzieli nawet, kto do nich strzela! Zeskoczyłem na dół i pokonałem drzwi na lewo ode mnie. Podniosłem leczące rośliny z rogu na lewo i wszedłem do następnego pomieszczenia, w którym na kamiennych stołach leżeli martwi jemaasi. Wszedłem do następnego pomieszczenia, w którym zostałem zaatakowany przez dwóch dri'neńskich wojowników. Kiedy zakończyłem walkę, podniosłem korzenie leżące w rogu i opuściłem to pomieszczenie dużymi drzwiami. Znalazłem się na zewnątrz. Biegłem cały czas do góry, mijałem kolejne zamknięte budynki i służki, aż stanąłem przed samą Bethany...

Gdy rozmowa z Bethany się zakończyła, zaczęła się walka. Przede wszystkim musiałem pokonać służki rzucające we mnie czarami błyskawicy. Wyciągnąłem wyrzutnię włóczni, rzuciłem na nią czar błyskawicy i podlatując jak najbliżej służki, strzelałem do niej z bliska, nie ryzykując niecelnego strzału. Gdy w ten sposób zabiłem już obie służki oraz przybyłych w międzyczasie łowców, zająłem się Bethany. Rzuciłem w nią jajem feniksa i kiedy zobaczyłem, że ta, otępiała, nie wykonuje żadnego ruchu, podleciałem do niej i celnym ciosem kosy ściąłem jej głowę.

Nagle zostałem przeteleportowany na Wyspę Stojących Kamieni, gdzie czekał na mnie ostatni z rodzeństwa - Jeremiah. Po długiej, wiele wyjaśniającej rozmowie wyciągnąłem kosę i drugi raz pozbawiłem głowy mojego eks-przyjaciela. Wtedy kamienie, jeden po drugim, zaczęły się wznosić w powietrze. Nie zdążyłem nawet odsunąć się, kiedy trumna wzleciała w powietrze i zobaczyłem martwego człowieka, pochowanego tutaj dawno temu przez mnichów. Nagle i trumna zniknęła, a ja znalazłem się na brzegu wyspy, stojąc przed wielkim i strasznym potworem - Nieumarłym Królem. Podniosłem wszystkie jaja feniksa oraz dynamit i unikając ciosów Króla, przygotowałem dynamit. Podleciałem do potwora i zostawiłem dynamit po jego obu stronach, przy mackach. Odleciałem i poczekałem, aż dynamit eksploduje. Powtórzyłem atak i wtedy dwie kończyny zostały unieruchomione. Zmieniłem broń na tybetańskie działo, a czar na błyskawicę, którą pięciokrotnie wzmocniłem. Potwór nagle otworzył swój brzuch, który zaczął mnie wciągać do środka. Strzeliłem w niego działem, po czym, gdy Król zaatakował mnie głową, rzuciłem w nią błyskawicę. Potwór zaczął się kołysać i powtórzył atak, próbując mnie wchłonąć. Ja zaś znów strzeliłem mu działem w brzuch i odnawiając swoje zdrowie apteczką, rzuciłem w jego głowę kolejną błyskawicę. Po kilku takich atakach potwór zaczął kołysać się w konwulsjach. Obróciłem się i zacząłem uciekać z wyspy. Nagle odbiłem się od głazu i zemdlony upadłem na ziemię. Obudziłem się na łodzi odpływającej z wyspy. Nie byłem sam...



EMPE

Kody:

Podczas gry naciśnij klawisz [Tab] (tryb konsoli) i wpisz jeden z poniższych kodów:

EH - nieśmiertelność
addall - dostęp do wszystkich czarów i broni
infiniteMana 1 - niekończąca się energia
AmpAttSpell - zwiększenie siły czaru
Slomo (1-5) - zmiana szybkości gry
flight - możliwość latania
becomeLight 1 - oświetlenie
assall - tworzenie osiołka
showfps - wyświetlenie prędkości gry
behindview 1 - widok zza postaci

Na początku gry, po rozmowie z pokojówką pobiegnij w stronę pokoju Jeremiaha, zatrzymując się przed drzwiami, przy których leży apteczka. Drzwi są zamknięte, jednak możesz je otworzyć, strzelając w ich dwa drewniane rogi. Odkrytym pomieszczeniem jest strzelnica, w której możesz poćwiczyć strzelanie z pistoletu...

producent: Sierra/Playit
platforma: PC

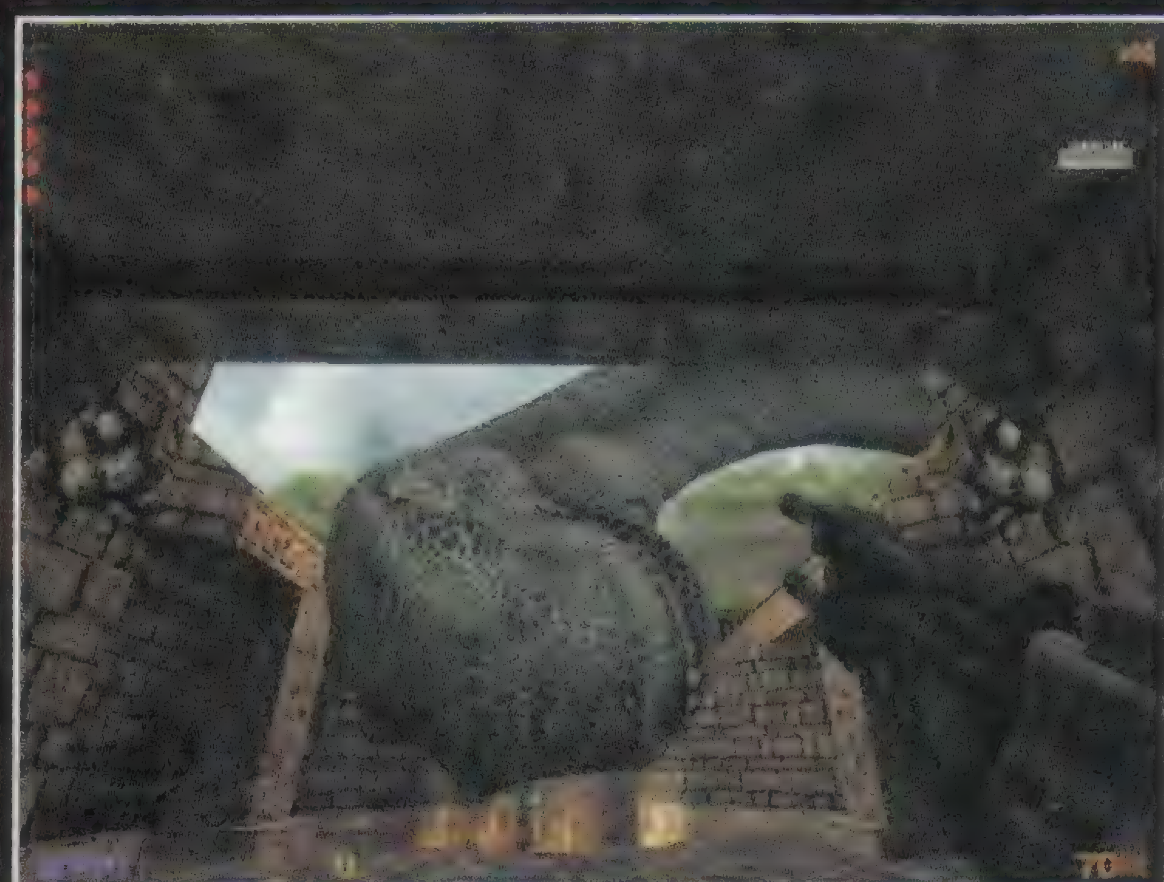
Gunman Chronicles

Początek gry do złudzenia przypomina wstęp do Half-Life'u, nieprawdaż? Dla zabicia czasu możesz popodziwiać widoki na zewnątrz. Gdy winda się zatrzyma, opuść ją i udaj się w lewo. Spotkasz się z osobami, które poinformują cię o celu misji. Kiedy pogadanka się zakończy, wróć się w stronę windy, ale tym razem skręć w prawo. Znajdziesz się w sekcji treningowej.

Trening nie jest zbyt skomplikowany, a zatem na opisywanie go szkoda miejsca. Po jego zakończeniu i wyjściu z windy skieruj się w lewo. Idź cały czas korytarzem aż do jego końca. Porozmawiaj z facetem, którego napotkasz. Po chwili na piedestale ukaże się zbroja. Weź ją, po czym odwróć się i poczekaj, aż otworzą się wielkie drzwi. Schody zaprowadzą cię do statku, którym odbędziesz podróż na pierwszą planetę. Gdy statek wyląduje i znajdziesz się na powierzchni planety, wysłuchaj stojącego tuż obok faceta, a później pójdź w lewo. Przejdź ostrożnie przez



korytarze i idź dalej przed siebie, aż napotkasz obłąkanego człowieka. Poczekaj chwilę, dopóki ten wariat wpadnie w pułapkę. Wówczas wróć w stronę statku. Po drodze weź shotguna oraz pistolet laserowy. Wkrótce natkniesz się na czołg oraz bunkier. Pobiegnij w prawo i na czworakach przejdź pod rozwalonym filarem. Przekradając się pomiędzy różnymi przeszkodami, dotrzesz w końcu na tył bunkra. Zniszcz wroga czającego się w środku i poczekaj tam chwilkę na czołg (po wejściu do bunkra i tak nie będziesz mógł z niego wyjść). Czołg zacznie ostrzeliwać teren, a po chwili, w rezultacie jego strzału, spadniesz w dół do wody. Pokonaj kilka korytarzy, aż dotrzesz do otworu w ścianie. Przejdź przez nią i podążaj przed siebie dopóty, dopóki natkniesz się na drabinę. Wdrap się na nią i na górze poczekaj chwilę. Duży SAM zacznie ostrzeliwać statek desantowy. Przy okazji wybije dziurę w ścianie (jednak z miejsca w którym się znajdujesz nie widać jej). Gdy SAM skończy ostrzał, przedostań się do miejsca skąd strzelał i skocz na filar, po którym powinieneś przedostać się do wybitej dziury. Za nią wdrap się na leżący filar po prawej i dostań się na półkę. Po chwili dojrzysz otwór w murze. Ostrożnie wejdź do niego i skręć w prawo. Jeśli spojrzysz w górę, to zobaczysz historyjkę obrazkową o dinozaurze zwanym Renasuarus. Powoli idź do końca tunelu, w którym ujrzysz siedzącego faceta. Otrzymasz od niego nowe instrukcje. Jeżeli masz mało życia to radzę ci skorzystać z regeneratora znajdującego się na ścianie za tym facetem. Gdy skończysz z nim rozmawiać, odwróć się i wróć tą samą drogą. Po chwili z góry runie lawina kamieni, która wybije olbrzymią dziurę obok dużej rury. Przeskocz przez nią i idź, aż natkniesz się na otwór w ścianie. Spójrz przezeń, a ponownie zobaczysz Renasuarusa, który jest zajęty rozdeptywaniem małego skorpiona. Kiedy Renasuarus zniknie z pola widzenia, przejdź na czworakach przez dziurę po prawej i tu natkniesz się na generała. Po jego przemowie otworzą się wrota. Odwróć się w prawo i ruszaj przed siebie. Po chwili napotkasz głodnego Renasuarusa. Po drugiej stronie lokacji są dwie drabiny. Wdrap się na jedną z nich i pobiegnij na koniec platformy, na której znajduje się przycisk. Wciśnij go, a potem drugi po przeciwnej stronie. Jeśli wciśniesz oba, otworzą się drzwi pomiędzy drabinami. Korytarzem dojdziesz do miejsca, w którym na ścianie jest przycisk. Po drugiej stronie czai się dwóch bandytów, za pomocą noża rozwal cegły. Teraz zabij dinozaura oraz bandytów, strzelając do nich. Nie zapomnij o broni, która leży po prawej. Przejdź do następnej lokacji i odwróć się w prawo, gdzie znajdziesz kilka garnków, które możesz rozbić. W środku jest trochę zdrówka i amunicji. Skręć w lewo, jest tam kilku bandytów, więc ich zabij i dalej idź przed siebie. Później wskocz do wody i przygotuj się na walkę. Podążaj przed siebie aż do momentu, gdy usłyszysz głosy. Po chwili bandyci wypuszczą na ciebie... głodne krokodyle! Zabij je i spokojnie czekaj. Bandyci wrzucą na dół kilka bomb, które wybiją w podłożu dziurę. Szybko zanurkuj w niej. Tunel jest dość długi, lecz powinno ci starczyć powietrza. Na jego końcu pociągnij za dźwignię, a opuści się skrzynia, na którą będziesz mógł się wdrapać. Stań i poczekaj chwilkę, aby zjechać na dół. Na dole ujrzysz bunkier, w którym kryje się wróg. Zastrzel go, a następnie wskocz na małą skrzynię i po niej wdrap się na małą platformę. Idąc po niej, wyjdziesz na zewnątrz: po prawej jest przejście prowadzące do następnej lokacji. Uważaj jednak, gdyż nastąpi wybuch, który przewróci kilka filarów. Schyl się i wejdź do małego tunelu z prawej. Wkrótce ujrzysz statek. Pozbieraj leżące na ziemi porcje zdrowia oraz amunicję. Powinieneś się przedostać na drugą stronę statku, gdzie stoją zielone kontenery. Wejdź do jednego z nich, a zostaniesz w nim zamknięty i załadowany na statek. Tak odbędziesz podróż na następną planetę. Gdy tylko znajdziesz się na Ferrin czeka cię walka. Kontener, w którym jesteś odkryty, zostanie otwarty, a zatem przygotuj się do walki z Dronami i Xenomami. Po rozprawieniu się z nimi pozbieraj amunicję leżącą po prawej. Po lewej zaś jest korytarz zablokowany przez zielone kontenery. Jeden z cywili otworzy któryś z nich i pojawi się Xenom. Rozwal go i wejdź do kontenera, po czym strzel w prawą ścianę kontenera. Wyjdź przez powstały otwór i rusz przed siebie. Zniszcz próbujące cię zatrzymać roboty i na końcu drogi zeskocz na skrzynie, po których dostaniesz się na dół. Tam użyj noża, aby poradzić sobie z kratą i zeskocz jeszcze niżej. W końcu, skacząc po zielonych kontenerach, dotrzesz na sam dół. Po prawej jest radio, w którym słychać głos Generała. Wysłuchaj go, a potem pójdź w lewo. Po chwili staniesz przed czymś dużym i czerwonym, co to jest, nie ma wielkiego znaczenia, gdyż za moment zostanie wysadzone. Po wybuchu usłyszysz głos, a później otworzą się drzwi i pojawią się w nich



roboty. Rozwal je i przejdź przez drzwi. Na otwartej przestrzeni napotkasz kilka blaszaków, zniszcz je i przejdź przez drzwi naprzeciw. Podejdź do dużego zielonego generatora. Strzel w jego środek, a nastąpi wybuch. W wyniku wybuchu część budynku zawali się - po gruzach będziesz mógł się wspiąć na wyższe piętro. Idź przed siebie, aż dojdziesz do pomieszczenia z dwoma naukowcami i hologramem ukazującym kilka planet. Gdy jeden z naukowców skończy gadać, drzwi po prawej otworzą się i wytoczy się przez nie kilka Xenomów. Zniszcz je i przejdź przez drzwi do pomieszczenia, w którym znajduje się szafka z bronią. Przestrzel zamek i pozbieraj wszystko, co znajdziesz w środku. Potem odwróć się w stronę dźwigni i za jej pomocą otwórz klapę, a następnie wdrap się po drabinie na górę. Znajdziesz się nad górze pomieszczenia z hologramem. Idź przed siebie, aż natkniesz się na korytarz zablokowany gruzami. Wdrap się na górę tych gruzów i tam wybij otwór za pomocą noża. Za chwilę natkniesz się na naukowca pracującego przy stole, zabij go i zabierz Polaris Blade. Potem idź dalej przed siebie do momentu, gdy ujrzysz regenerator życia. Wykorzystaj go i zejdź na dół po schodach z prawej. Rozbij skrzynie stojące na nich, a zdobędziesz amunicję do Polaris Blade'a, później idź dalej korytarzem, ale uważaj, gdyż czeka cię teraz zażarta walka. Najpierw na zewnątrz natkniesz się na Xenomy. Po zabiciu ich znajdziesz rannego żołnierza, który oświadczy, że żadną bronią nie można zniszczyć Aerial Drone'a. Po chwili jednak zdecyduje się pomóc ci. Wejdziecie do lokacji, nad którą w powietrzu unosi się Aerial



Drone. Jak wspomniał żołnierz, nie da się go zniszczyć konwencjonalną bronią. Musisz więc uciekać. Pośrodku tej lokacji jest rampa prowadzącą w dół do przycisku. Pobiegnij właśnie tam i wciśnij go. Powinieneś tę czynność wykonać w naprawdę szybkim tempie, ponieważ w innym razie zostaniesz trafiony przez Aerial Drone'a. Po wciśnięciu przycisku otworzą się drzwi, którymi opuścisz tę lokację. Znajdziesz się w korytarzu. Po lewej jest pomieszczenie, w którym czeka cię walka z kilkoma Dronami i Xenomami. Rozwal je i przeszukaj pomieszczenie, aby pozbierać znajdźki. Po lewej leży zdrówko, amunicja i rakiety MULE. Następnie pchnij dźwignię na konsoli komputerowej, co spowoduje opuszczenie się rampy. Wejdź po niej, a po chwili znajdziesz się nad lokacją, w której walczyłeś (to był raczej jednostronny pojedynek) z Aerial Dronem. Jednak tym razem go tu nie ma, gdyż główny komputer odwołał go w inne miejsce. Pójdź korytarzem do miejsca, w którym z lewej widać stanowisko działka laserowego. Wkrótce pojawi się kilka Dronów, a zatem skorzystaj z działka. Po zniszczeniu ich rusz w dalszą drogę. Za drzwiami ujrzysz szafkę z amunicją. Rozpraw się z zamkiem i z szafki weź zdrówko oraz amunicję, po czym wyjdź na otwartą przestrzeń, po której buszuje Aerial Drone. Powinieneś szukać jakiejkolwiek osłony, a przy okazji niszczyć pałętające się wokół Xenomy. Cała zabawa przypomina chowanego, bo musisz chować się przed Aerial Drone'ami, dopóty nie ujrzysz drzwi, do których musisz podbiec, aby opuścić tę nieszczęsną lokację. Jest za drzwiami, a tu szafka z bronią oraz zielona plazma. Otwórz szafkę, wyjmij amunicję oraz zdrówko, a potem odwróć się i strzel w trzy bezpieczniki, aby zniszczyć to coś zielone przypominające plazmę. Przejdź do kolejnego pomieszczenia, w którym stoi wielka komputerowa konsola oraz Xenom. Za tobą zamkną się drzwi i znajdziesz się w pułapce. Uważając, aby nie dostać laserem, załatw Xenoma, a później zniszcz plazmę po prawej. Idź przed siebie aż do schodów. Najpierw zejdź na dół i skręć w prawo. Pod schodami znajdziesz trochę zdrówka, następnie wejdź po schodach i tam też skieruj się w prawo.



Po chwili znajdziesz trzecią i ostatnią plazmę. Oczywiście, zniszcz ją, a następnie przejdź przez drzwi. Po lewej jest regenerator życia. Zeskocz na niższy poziom, dzięki czemu ominiesz blokujące ci wyjście lasery. W następnym pomieszczeniu masz możliwość pójścia na wprost lub skręcenia w prawo. Jeśli wybierzesz pierwszy wariant, to część podłogi zarwie się. Skieruj się zatem w prawo, po chwili wybuchnie duża komputerowa konsola. Lepiej, przed nią abyś nie stał, gdy to nastąpi! W kolejnym pomieszczeniu stoi kilka teleportów. Dwa Drony teleportują się przez nie, więc zabij je i podejdź do teleportera znajdującego się najdalej po prawej. Wciśnij przycisk, a przeniesiesz się na inny poziom.

Po opuszczeniu teleportu skieruj się w lewo i opuść pomieszczenie. Za drzwiami jest kilka Dronów oraz Xenomów. Po zniszczeniu ich wejdź po drabince na górę z prawej. Na górze rozejrzyj się, a dostrzeżesz zamknięty otwór wentylacyjny. Otwórz go za pomocą noża i na czworakach idź nim aż do szklanej szyby w podłodze. Patrząc przez nią, ujrzysz żołnierza rozmawiającego z głównym komputerem. Komputer rozkaże Dronom zabić żołnierza, a wkrótce po dokonaniu tego odkryje i ciebie i wyda takie samo polecenie, tym razem dotyczące twojej osoby. Drony zaczną strzelać i zniszczą przy okazji dach. Część szkła poleci w dół. Postaraj się przesunąć jak najbardziej w prawo, aby nie zostać rannym! Następnie zeskocz w dół na gruzy. Niestety zostaniesz unieruchomiony przez lasery. Aby wyjść z tej nieciekawej sytuacji, musisz przesunąć skrzynię (stoi po prawej) w kierunku laserów. Gdy tylko unieszkodliwisz lasery, wejdź po schodkach. Ponownie czeka cię przeprawa z głównym komputerem. Właśnie próbuje cię znaleźć, strzelając na oślep laserami. Dostań się do szafki z amunicją i pozbieraj wszystkie znajdźki, i poczekaj, aż komputer zniszczy wielką, metalową osłonę. Zeskocz w powstałą dziurę. Znajdziesz się w maleńkim pomieszczeniu. Po spojrzeniu w dół ujrzysz światło. Zeskocz tam i idź korytarzem tak długo, aż natkniesz się na niebieski laser. Przejdź pod nim ostrożnie. Cały czas zmierzaj przed siebie dopóty, dopóki znajdziesz się w korytarzu z gruzem. Za nim są drzwi. Wejdź tam, otwórz drzwi i przygotuj się do walki. Bowiem za nimi jest spory tłumek Xenomów i Dronów. Rozwal je wszystkie, wciśnij guzik, a znajdziesz się na małym korytarzu. Pójdź nim do miejsca, w którym mur jest lekko nadwątlony. Użyj noża, aby zrobić otwór. Po chwili dojdziesz do szafki z amunicją i zdrówkiem. Przestrzel zamek, pozbieraj wszystko i skorzystaj z regeneratora życia stojącego nieopodal szafki. Następnie otwórz drzwi znajdujące się naprzeciw i przygotuj się do walki. Za drzwiami jest drabina, po której dostaniesz się na dół, aby spotkać się z Rust Gunnerem. Ten koleś jest naprawdę potężny, a zatem użyj na niego największej giwery. Chowaj się także za kamieniami, aby uniknąć jego rakiet. Gdy uda ci się go zniszczyć, wdrap się na górę po kilku rampach. Tutaj znajduje się winda. Wciśnij guzik i pojedź nią do góry. Stąd przejdź do wieży na przeciwko windy i rozpraw się z Dronem. Udaj się przez drzwi i dalej przed siebie, niszcząc napotkanych przeciwników. W końcu dotrzesz do konsoli komputerowej, przełóż wajchę, która zniszczy wieżę.

W nagrodę obejrzysz niezłą cut-scenkę, a po niej wylądujesz na platformie, z której zeskocz na kamienie z lewej. Po zejściu na dół ujrzysz jaskinię - wejdź do niej. Wkrótce napotkasz Beak Birthera, rozwal go jak najszybciej, ponieważ cały czas będą się z niego lęgły Xenomy i coraz trudniej będzie go pokonać. Gdy już się z nim uporasz, rusz w głąb jaskini. Po dojściu do rozwidlenia skręć w jej prawą odnogę. Dotrzesz nią do dna kanionu, gdzie znajduje się kilku Xenomów oraz trochę amunicji. Pozbieraj ją i wróć się, aby tym razem pójść w drugą stronę. Wkrótce znajdziesz się na górze kanionu. Po prawej powinieneś ujrzeć kamienie. Zeskakując po nich, dostaniesz się do wielkiej rury. Idź nią cały czas, aż nagle jej część wybuchnie. Przeskocz przez dziurę i bez przerwy podążaj przed siebie do momentu, gdy rura załamie się pod tobą i runiesz w dół. Przejdź do następnej lokacji i zniszcz znajdujące się tam Xenomy, po czym wejdź po drabinie znajdującej się naprzeciw. Na górze przeskocz na kolejną drabinę. Znajdziesz tam mnóstwo amunicji oraz zdrówko. Weź je i przedostań się przez pole siłowe do następnej lokacji, gdzie z kolei jest drugie pole siłowe. Wyłączysz je za pomocą guzika znajdującego się w holu poniżej. Następnie podejdź do otworu wentylacyjnego i wskocz do niego. Dojdziesz do muru, przy którym leży stosik rakiet. Cofnij się i strzel w nie. Przejdź przez wnękę i pozbieraj znajdźki - z prawej jest regenerator. Przejdź do następnej lokacji i podejdź do otworu wentylacyjnego. Teraz strzel w pokrywę i wejdź na czworakach do środka. Potem wejdź po drabinie. Znajdziesz się w małym pomieszczeniu ze znajdźkami, radarem i naukowcem. Pozbieraj znajdźki, spójrz na radar (to ten duży ekran na ścianie). Powinieneś na nim ujrzeć Aerial Drone'a. Kiedy zniknie z ekranu radaru, wciśnij guzik i wejdź po drabinie. Skręć w prawo, a potem idź cały czas korytarzem, aż dojdziesz do napisu na ścianie: Plasma Chamber. Przyciśnij guzik, aby zapełnić komnatę i wróć się do drabiny, jednak tym razem skieruj się w drugą stronę. Odnajdziesz konsolę komputerową ze słowami powyżej: Open Plasma Chamber. Gdy Aerial Drone znajdzie się pośrodku lokacji, otworz komnatę z plazmą. Jeśli uczynisz to w odpowiednim momencie, to Aerial Drone zostanie zniszczony. W innym razie bardzo szybko wróć się i ponownie napełnij Plasma Chamber, po czym powtórz całą czynność. Jeżeli trafiłeś Aerial Drone'a, to wpadnie on na mur po prawej. Przy okazji wybije w nim dziurę, przez którą musisz się przedostać na drugą stronę. Tam znajdziesz kilka skrzyń, które możesz zniszczyć i wydobyć z nich trochę zdrowka. Następnie strzel w osłonę i przedostań się do dużej lokacji, przez którą przejdź do kolejnej. Grunt pod tobą zacznie się rozpadać! Przeskocz nad ławą i skieruj

się korytarzem aż do miejsca, w którym jest dziura. Wskocz w nią i przejdź przez drzwi na dole. Po drugiej stronie zniszczonej podłogi ujrzysz drabinę. Przeskocz na nią i wdrap się na górę. Następnie dojdź korytarzem do szyby po prawej stronie. Strzel w nią i wejdź do powstałego otworu. Napotkasz kolejne pole siłowe. Wciśnij przycisk powyżej, aby je wyłączyć i rusz dalej przed siebie. Dojdziesz do lokacji z zielonym laserem. Poczekaj chwilkę, aż laser się wyłączy i wskocz do tej lokacji. Tutaj znajduje się kilka Xenomów oraz znajdźków. Te pierwsze zniszcz, drugie natomiast pozbieraj. Jest tu również kilka zniszczonych maszyn. Wskocz na nie i przedostań się na drugą stronę lokacji. Zielony laser uruchomi się ponownie i zrobi dziurę w murze, przez którą możesz się przedostać do następnego pomieszczenia. Podłoga znowu zacznie się rozpadać, spadniesz w dół, więc wdrap się po małej drabince na jedną z rur. Idź po niej tak długo, aż znajdziesz otwór wentylacyjny. Nożem zniszcz pokrywę otworu, po czym wskocz do środka. Wdrap się po drabinie do pomieszczenia z szafką wypełnioną znajdźkami oraz stojącym niedaleko regeneratorem zdrowia. Zanim przejdziesz do kolejnej lokacji, przygotuj się na poważną walkę.

Pierwsze, co zauważysz po przejściu przez drzwi, to zapewne Tube Queen. Wokół niej leży mnóstwo amunicji oraz zdrówka. Wyciągnij swoją najcięższą broń i zacznij w nią strzelać bez opamiętania. Gdy skończysz, pozbieraj amunicję oraz zdrówko i przejdź przez drzwi znajdujące się za nią. Jest tam duża lokacja, pośrodku której pojawi się Rust Gunner. Od razu zacznij do niego strzelać i gdy go zniszczysz, po kamieniach zeskocz na dół. Jest tu drabina na wprost windy, którą wjechał Rust Gunner. Zejdź na dół po drabinie i pozbieraj leżącą tam amunicję oraz skorzystaj z regeneratora zdrowia. Wróć na górę i skieruj się w lewo w kierunku kolejnej drabiny. Po chwili znajdziesz się w małym pomieszczeniu. Po lewej znajduje się guzik, wciśnij go i błyskawicznie się odwróć. Winda zacznie zjeżdżać w dół, więc skocz na nią, zanim zbyt się oddali. Na dole idź tak długo, aż znajdziesz skrzynkę, w której są znajdźki. Następnie podążaj dalej, aż natkniesz się na małą rurę. Wskocz na nią i rusz przed siebie. Wyjdziesz po niej na wielką, otwartą przestrzeń, na której po lewej ujrzysz Tube Queena i Rust Gunnera, walczących pomiędzy sobą. Rust Gunner wygra to starcie i zeskoczy do ciebie na dół. Strzelaj do niego przez cały czas, aż w końcu uda ci się go zniszczyć. Następnie wdrap się na platformę i obejdź



lokację dookoła. W połowie półki wdrap się na górę. Idź wciąż przed siebie, aż dotrzesz do kolejnej lokacji umieszczonej na świeżym powietrzu. Jest tam Rusty Bot trzymający duży głaz. Za moment pojawi się dwóch Xenomów, którzy go zabiją, a głaz spadnie na drogę. Wdrap się na niego i dalej na samą górę. Później zeskocz na dół i przejdź przez drzwi. Za nimi użyj regeneratora zdrowia i wejdź po drabinie z prawej. Na górze przeskocz na rurę i stąpaj po niej dopóty, dopóki nie znajdziesz pokrywy otworu wentylacyjnego. Rozwal ją i dostań się do środka. Wyjdziesz na wielką, otwartą przestrzeń. W tej chwili z nieba spadnie gigantyczny meteor, który spowoduje eksplozję. Po lewej leży trochę znajdziek, więc pozbieraj je i idź przed siebie, przy najbliższej okazji skręć w lewo i przejdź do kolejnej lokacji. Idź, dopóki nie natkniesz się na rozbity pociąg. Wejdź do środka pociągu i pozbieraj amunicję. Później wróć się tą samą drogą, a znajdziesz kolejną pokrywę otworu wentylacyjnego. Wejdź do niego i znajdziesz się ponad lokacją, na której głaz spadł na drogę. Idąc dalej, natkniesz się na coś dużego i czerwonego, z czego wydobywa się laser, który zablokuje cię. Zejdź zatem po drabinie i zabij wszystkie czające się tam Xenomy. Gdy wszystkie padną, wejdź do małego przejścia po prawej. Dotrzesz



nim do otworu wentylacyjnego. Zniszcz pokrywę i wskocz do niego. Jesteś teraz w środku tego dziwnego urządzenia. Są tam dwie drabiny, z których jedna jest zniszczona. Wdrap się na górę po tej nienaruszonej i przeskocz na platformę. Przyjrzyj się pięciu dźwigniom. Powinieneś przełożyć je wszystkie. Zacznij od prawej strony, potem przełóż tę z lewej, następnie tej z prawej etc., w wyniku czego laser zniszczy kryształ. Wskocz na następną platformę i popatrz znowu na dźwignie. Trzykrotnie pociągnij za pierwszą z prawej oraz raz za dźwignię po drugiej stronie. Teraz spokojnie możesz wrócić się do pomieszczenia z tym "czymś", ponieważ laser został wyłączony.

Korytarzem idź cały czas przed siebie, dopóki nie nastąpi wybuch. W jego wyniku dalsza droga zostanie zablokowana. Cofnij się aż do miejsca, w którym po prawej dojrzysz dziurę w ścianie. Tunelem dotrzesz do lokacji z kilkoma wielkimi głazami i lawą. Przeskakuj po głazach, dopóki nie znajdziesz otworu wentylacyjnego. Niestety, w stronę tunelu wentylacyjnego strzela jakiś niebieski laser. Strzel w generator, z którego wylatują promienie, a zostanie on unieszkodliwiony. Idź cały czas tunelem wentylacyjnym, aż znajdziesz skrzynkę z amunicją oraz blokujące dalszą drogę gruzy. Nie martw się jednak zbytnio, gdyż do następnej lokacji powinieneś przedostać się przez nie bez problemu. Tutaj zniszcz wszystkie Drony i wdrap się na duży zawalony filar. Idąc po nim, skręć w prawo, a dostaniesz się na półkę. Dojdź do miejsca, w którym leżą szczątki budowli i po nich zeskocz na niższy poziom. Idź cały czas przed siebie, zbierając porozrzucane znajdźki. Przejdź po platformie do miejsca, w którym będziesz mógł skręcić w prawo w głąb korytarza. Wkrótce napotkasz dziurę. Wskocz w nią i w ten oto sposób dostaniesz się do głównego komputera, który przemówi do ciebie. Rozkaże on swoim Dronom zaprzestać z tobą walki. Gdy komputer zakończy pogawędkę, drzwi za tobą otworzą się. Przejdź przez nie, lecz pod żadnym pozorem nie strzelaj do Dronów! Teraz już są po twojej stronie. Po platformie przemieszczaj się tak długo, aż odnajdziesz drabinę, po której zejdź. Na dole wybij wszystkie Xenomy i wejdź na drugą drabinę, po której dostaniesz się na małą platformę. Wejdź po niej i przedostań się na drugą stronę rury. Znajdziesz tam mały otwór wentylacyjny, dzięki któremu dostaniesz się do następnej lokacji. Tu pojawi się nowy typ Xenomów nazwany Xenome Emperor. Rozwal go i podejdź do drzwi z zaworem. Wciśnij guzik, opuść zawór w dół i przejdź przez drzwi. Po lewej stronie leży stos płonącego gruzu, przez który nie dasz rady się przedostać. Obróć się zatem w prawo i strzel w szybę. Przeskocz przez otwór, a po chwili staniesz przed wielkimi drzwiami. Główny komputer wyda ci instrukcję, jak powinieneś sobie z nimi poradzić. Aby to uczynić, rozwal wszystkie kamienie blokujące drzwi, po czym cofnij się kawałek, drzwi się otworzą. Dojdziesz do kolejnej pokrywy od otworu wentylacyjnego. Rozwal ją i na czworakach dostań się do środka. Jednak podłoga pod tobą zarwie się i spadniesz w dół. Zastrzel Emperora, obróć się w lewo i rusz przed siebie. Gdy wejdziesz pomiędzy porozrzucane skrzynie, ściana po lewej wybuchnie. Przeskocz przez powstałą dziurę i złap się drabiny, po której dostaniesz się na górę. Po prawej jest regenerator zdrowia, a na wprost otwór wentylacyjny: skorzystaj najpierw z regeneratora, następnie z otworu. Idź cały czas przed siebie, masakrując napotkane Xenomy, a potem przejdź przez drzwi po prawej. Korytarzem dojdziesz do pomieszczenia, w którym są drzwi zablokowane przez czerwony laser. Główny komputer wyda odpowiednie rozkazy i Drony wyłączą laser, dostaniesz się dalej. Podłoga tutaj jest uszkodzona, a zatem ostrożnie przedostań się na drugą stronę, uważając, aby nie spaść na dół i nie zwrócić uwagi niebieskiego lasera, który może cię zabić. Po chwili znajdziesz się przed małym murkiem z drabiną. Wespnij się po niej i wejdź do pomieszczenia, w którym znajduje się rdzeń głównego komputera. Poczekaj, aż komputer zdeaktywuje niebieski laser chroniący rdzeń, zanim go weźmiesz. Teraz przejdź za murek, za którym znajdziesz pojemnik. Schowaj do niego rdzeń, po czym wejdź przez otwór w podłodze do tunelu.

Po załadowaniu kolejnego poziomu rusz przed siebie korytarzem, uważając na gotującą się lawę. W mniej, więcej połowie korytarza jest skrzynia, a koło niej drzwi. Strzel w nią, a drzwi zostaną zniszczone. Przejdź przez nie i zapamiętaj, że po lewej jest drabina oraz właz. Jednak póki co nie możesz z nich skorzystać, a zatem tylko zapamiętaj, że coś takiego tam jest. Idź dalej prosto aż do miejsca, w którym napotkasz dwa korytarze. Skieruj się w prawo, gdyż korytarz po lewej jest ślepy. W korytarzu są dwie dźwignie po prawej, opuść je, a otworzy się nad tobą właz. Znajdziesz tam trochę znajdziek.

Gunman Chronicles

Wyzbieraj je i wróć do pierwszego włazu. Wejdź po drabinie. Skorzystaj z regeneratora zdrowia, po czym rusz w dalszą drogę. Dojdziesz w końcu do pomieszczenia bez wyjścia, ale za to z kilkom skrzyniami. Wdrap się na



skrzynię po prawej, przeskocz na te naprzeciw, a stąd na drabinę, po której wejdziesz na górę. W korytarzu napotkasz kilku Xenomów, a później nastąpi przed tobą wybuch i droga zostanie zatarasowana. Jednocześnie wybuch spowoduje otwarcie się kanału wentylacyjnego po prawej. Wejdź do niego na czworakach. Na jego końcu zeskocz w dół, a znajdziesz się w małym pomieszczeniu z kilkoma Dronami. Główny komputer przemówi do ciebie, a gdy skończy, otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i rozpocznij walkę z czającymi się tam Xenomami. Po zabiciu ich wejdź po drabinie z lewej, a później jeszcze wyżej po następnej. Tam obróć się w lewo i ostrożnie idź po platformie, ponieważ jest ona uszkodzona i od czasu, do czasu będziesz musiał skakać, omijając w ten sposób dziury. Potem skręć w prawo i wejdź w sam środek wielkiej bitwy pomiędzy Dronami a Xenomami. Włącz się do walki, przebijając się do Aerial Drona, czym zakończysz swą wizytę na Ferrin Moonie, a tym samym udasz się na Incusa. Niestety, Aerial Drone spadnie z klifu i wylądujesz na ziemi jedynie z częścią broni. Zejdź na dół wąwozu i pozbieraj amunicję oraz zdrówko. Następnie skieruj się do miejsca, gdzie leży stos głazów blokujących drogę. Skręć w lewo i tam rozpraw się z kilkoma bandytami. W skrzyni jest wyrzutnia rakiet, więc nie zapomnij jej wziąć. Na lewo od kampu jest mały detonator dynamitu, użyj go, aby wysadzić w powietrze kamienie blokujące drogę. Rusz dalej, a po chwili natkniesz się na dinozaura - konkretnie Rheptora uciekającego z rozwalonego kontenera. W środku kontenera znajdziesz snajperkę. Wkrótce ujrzysz dwóch bandytów pokonujących mały wąwóz. Zastrzel ich i przeskocz nad przepaścią, a następnie zeskocz na dół po kamieniach i wejdź do jaskini, w której jest dwóch bandytów. Przemierzając jaskinię dojdziesz do platformy. Przejdź przez nią i wyrzutnią rakiet zestrzel helikopter. W końcu dotrzesz do końca jaskini. Jest tam drabina, która poprowadzi cię na dół. Zeskocz na kamienie po prawej. Pozbieraj trochę zdrówka i skręć w lewo, gdzie znajdują się kamienie, na które możesz zeskoczyć. Wejdź ostrożnie na półkę skalną. Jest ona bardzo krucha i co chwilę coś pod twoimi stopami będzie się załamywać, jednak przy odrobinie szczęścia uda ci się dostać do jaskini z prawej. Za jaskinią jest następna półka skalna. Przeskakując nad dziurami, które w niej widnieją, dobrniesz do kolejnej jaskini z drabiną prowadzącą na



dół. Zejdź po niej i przygotuj się do walki z bandytami. Kiedy znajdziesz się na dole, zeskocz do wody i przepłyń do miejsca, z którego będziesz się mógł z niej wydostać. Po tym, jak wyjdziesz z wody, pozbieraj leżące dookoła znajdźki i rusz w głąb jaskini, aż natkniesz się na półkę skalną. Przejdź po niej do następnej jaskini, przy końcu której natkniesz się na przepaść. Przeskocz na małą półkę skalną, z niej na kolejną i tak dalej do chwili, kiedy znajdziesz się na dole. Idź przed siebie, zeskocz w dół po prawej stronie i znowu znajdziesz się w małej jaskini z ukrytymi znajdźkami. Pozbieraj je i rusz w dół kanionu, który kończy się skalną ścianą - tutaj usłyszysz komunikat radiowy: "Take cover, we are starting our bombing run". Błyskawicznie obróć się i pędem biegnij do małej jaskini, w której wcześniej znalazłeś znajdźki. Wkrótce nadlecą samoloty i zrzucą bomby. Jeśli nie zdążysz dopiec we wskazane miejsce, oczywiście zginiesz. Po nalocie wróć się do końca kanionu, gdzie wcześniej widziałeś skalną ścianę. Bomby uczyniły w niej wyłom. Z rozbitych skrzyń weź zdrówko oraz upgrade a do karabinu Mecha. Następnie wskocz na kamienie po lewej i wejdź do jaskini, a potem przejdź do kolejnej lokacji. Przygotuj się do walki, bowiem jest tam kilku bandytów oraz helikopter. Po zabiciu bandytów oraz zniszczeniu helikoptera wejdź do APC, w którym jest zbroja, wraz ze zdrówkiem. Na zewnątrz APC znajduje się wieżyczka. Wciśnij przycisk "use" i otwórz ogień do skrzyni, która znajduje się po lewej stronie powyżej. Gdy skrzynia zostanie zniszczona, śmiało możesz wycelować w materiały wybuchowe ukryte w jej wnętrzu. Tym spowodujesz eksplozję, która zniszczy mur. Przejdź przez wyłom i wejdź po drabinie stojącej po lewej. Przed tobą jest stary mostek. Przejdź przez niego, lecz ostrożnie, gdyż może się zarwać. Znajdziesz się w pobliżu domu, z dachu którego strzela bandyta. Strzel do niego z wyrzutni rakiet, aby go szybko zabić. Następnie wejdź do domu i pozbieraj zdrówko, amunicję oraz zabierz zbroję, po czym wyjdź ponownie na zewnątrz i wdrap się po linie. Uczyń to jednak bardzo szybko, ponieważ na dole są miny z zapalnikami nastawionymi na trzy sekundy. Wkrótce dotrzesz do drugiego domu. Wejdź do środka i pozbieraj porozrzucane znajdźki. Przygotuj się również na walkę, gdyż zjawi się kilku bandytów, i zapewniam, że walka z nimi nie będzie łatwa. Po tym, jak się już z nimi uporasz, wskocz na skrzynie po lewej, a potem przejdź przez zielony kontener - tu niespodziewanie natkniesz się na czołg. Bardzo szybko wbiegnij do znajdującego się nieopodal budynku i wejdź na drugie piętro. Tutaj pozabijaj bandytów i użyj wieżyczki znajdującej się w oknie. Strzel w kamienie, a potem w czołg. Głazy spadną prosto na pojazd i czołg zamieni się w kupę żelastwa. Teraz spokojnie możesz ruszać dalej. Wkrótce przyjdzie ci wybrać którąś z dwóch dróg. Pójść w lewo lub na wprost. Wybierz to drugie, gdyż pójście w lewo zakończy się niechybnie śmiercią. Idąc na wprost, znajdziesz czołg. Niestety póki co nie możesz go wykorzystać, ponieważ w baku nie ma benzyny. Przejdź drzwiami do pomieszczenia, w którym jest kilku bandytów. Zabij ich i wejdź na drugie piętro. Jest tam kanister z benzyną! Wlej ją do baku. Tym oto sposobem staniesz się kierowcą czołgu :). Wyjedź na zewnątrz i skręć w prawo. Po chwili napotkasz dwie automatyczne wieżyczki strzelające w twoim kierunku. Nie zwlekając, zniszcz je.

Kieruj się czołgiem przez cały czas tak, aż pojawi się przed tobą blokujący drogę zielony kontener. Musisz go jakoś przestawić. W tym celu opuść czołg, omiń kontener i przejdź przez drzwi po lewej, a za nimi skręć w prawo. Znajdziesz się na górze metalowego dźwigaru, który podtrzymuje kontener. Pojdź na wprost i skręć w lewo. Znajdziesz się przed czerwonym zaworem. Przekręć go i wróć w stronę czołgu. Teraz wejdź do budynku znajdującego się w pobliżu czołgu i pchnij znajdującą się na górze dźwignię. Kontener zostanie usunięty i będziesz mógł kontynuować jazdę, niszcząc wszystko, co napotkasz na swej drodze. W końcu dotrzesz do podniesionego mostu zwodzonego. Niedaleko przelatuje helikopter, więc zniszcz go, zanim opuścisz czołg. Skieruj się w prawo w kierunku mostu. Tą drogą powinieneś dojść do wielkiej jaskini. Po lewej widać drabinę prowadzącą do domu. Wdrap się po niej i wejdź do środka, stąd po kolejnej drabinie na drugie piętro. Przejdź kilka kroków i skręć w lewo - znajdziesz tu drzwi prowadzące do drugiego domku. W jego pierwszym pokoju jest dźwignia, którą powinieneś pchnąć, a tym samym opuścić most, co umożliwi przejazd czołgiem. Jednak najpierw pobuszuj trochę po obu domkach, zbierając amunicję



oraz zdrowie. Następnie wróć do czołgu, przejedź przez most i ostrożnie przez jaskinię, za którą ustawiono trzy wieżyczki. Zniszcz je i jedź dopóty, dopóki starczy benzyny. Potem znowu będziesz zmuszony skorzystać z własnych nóg. Wkrótce dojdziesz do lokacji z dużym domem na klifie oraz dwoma głazami pod urządzeniem do ich miażdżenia. Cały czas idź przed siebie, aż będziesz mógł skręcić w lewo. Wejdź po drabinie i do domu. W środku znajdziesz kanister z benzyną. Wróć z nim do czołgu i napełnij ponownie bak. Teraz podjedź do głazów. Popatrz w kierunku domku na klifie, a ujrzysz stojące tam drzewo. Wystrzel w jego kierunku. Spadnie na klif, czyniąc coś na kształt mostu, po którym dostaniesz się na klif. Opuść czołg i wróć do domku. Przejdź na jego drugą stronę, gdzie leży powalone drzewo. Kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, wejdź do wielkiej jaskini. Pozbieraj porozrzucane tu znajdźki, a potem podejdź do generatora mocy. Przesuń wajchę, co uruchomi maszynę do miażdżenia głazów. Wróć ponownie do czołgu, lecz zanim do niego wskoczysz, przełóż dźwignę znajdującą się na drewnianej platformie po lewej. Wskutek tego głazy zostaną zniszczone. Teraz masz wolną drogę, więc rusz czołgiem przed siebie aż do domku. Nie ma tam nic ciekawego, a zatem wystrzel w jego stronę i przejedź przez niego :). Jedź tak długo, dopóki twoim oczom nie ukażą się dwie drogi. Jedna prowadząca w prawo, a druga w lewo. Najpierw udaj się w prawo. Dojedziesz do wielkiego klifu z domem na jego szczycie. Wystrzel z działa, aby go zniszczyć, po czym w wyrwie ukażą się dwie wieżyczki. Zniszcz je i zbliż się do klifu. Opuść czołg i wspinając się po nim,



dostań się na skalną półkę, a później po drabinach na samą górę. Wejdź do domu i pozbieraj znajdźki, potem wróć się do czołgu. Teraz zawróć go i tym razem wybierz drugą drogę. Cały czas jedź przed siebie, aż dotrzesz do budynku z cegły. Rozwal strzelającą w twym kierunku wieżyczkę, a później wejdź do środka budynku, w którym znajdziesz trochę amunicji i zdrówka. Wróć do czołgu i ostrożnie rusz w dalszą drogę, aż ujrzysz APC. Zniszcz go, opuść czołg i skieruj się w prawo. Jest tam budynek z wystającymi przenośnikami taśmowymi. Skręć ponownie w lewo, powinieneś znaleźć skrzynię. Przejdź na drugą stronę. Są tam kolejne skrzynie, z których jedną możesz przesunąć. Popchnij ją na inne i użyj, aby wskoczyć na przenośnik taśmowy, po którym dostaniesz się do środka. Na czworakach wejdź pod schody, a potem przeskocz na platformę po lewej. Dojdź nią do domu, wejdź do środka i przejdź na jego tyły. Za drzwiami z tyłu znajduje się korytarz, który zaprowadzi cię na górę i później w prawo. Znajdziesz tutaj dźwig. Wciśnij dźwignię, a podniesie on APC, tym samym oczyści drogę dla czołgu. Wróć do korytarza i udaj się w przeciwną stronę, dzięki czemu dojdziesz do czołgu. Jedź nim dalej dopóty, dopóki nie zabraknie w baku paliwa. Stanie się to w pobliżu kolejnego domku, przy którym jest strzelająca wieżyczka. Zniszcz ją, po czym opuść pojazd. Wejdź do domku i zatrzymaj się przy drugich schodach. Po prawej stronie jest drabina prowadząca na dół. Na razie nie możesz z niej skorzystać, gdyż chroni ją pole siłowe. Natomiast przed tobą widać drzwi do małego pomieszczenia, w którym jest kilku bandytów oraz znajdźki. Wejdź po schodach po lewej i odnajdź na górze pokój z szybą w ścianie, za którą jest Generał. Po wejściu do tego pokoju obróć się w lewo. Są tam zamknięte drzwi, wystrzel do nich i przejdź przez nie, bowiem generał odpali dynamit, w skutego czego sufit zawali się. Jeśli nie poradzisz sobie wystarczająco szybko z zamkniętymi drzwiami, zginiesz. Za nimi jest pomieszczenie z drzwiami po prawej i lewej. Najpierw przejdź przez te z prawej i strzel w skrzynkę z bezpiecznikami. Zdeaktywuje to pole siłowe otaczające drabinę na dole. Następnie przejdź przez drzwi po lewej i wróć na dół do drabiny. Zejdź po niej, a twym oczom ukaże się komputerowa konsola. Wciśnij dźwignię, co uruchomi system obronny, który zadziała w taki sposób, że latający przed budynkiem helikopter runie na ziemię. Zapamiętaj sobie, że w tym pomieszczeniu są także chronione przez pole siłowe drzwi i wróć do czołgu. Wejdź do dziury powstałej po upadku helikoptera i w pomieszczeniu, do którego wejdziesz, pozabijaj bandytów. Na końcu tego pomieszczenia jest bezpiecznik, zniszcz go, a ostatnie pole siłowe zostanie zdeaktywowane. Teraz wróć do pomieszczenia z konsolą komputerową i przejdź przez małe drzwi, dzięki czemu dostaniesz się do Underground Facility.

W korytarzu po prawej znajdziesz regenerator zdrowia. Po wykorzystaniu go idź dalej korytarzem, potem skręć w lewo i następnie w prawo. Zatrzymaj się przy częściowo otwartych drzwiach. Za nimi usłyszysz jakieś głosy, poczekaj kilka sekund i otwórz je szybko, potem przejdź przez drzwi z prawej. Jednak dalszą drogę masz zablokowaną, więc wystrzel w skrzynię, która eksplodując rozwali drzwi za nią. Przejdź przez nie i skorzystaj z regeneratora zdrowia umieszczonego po prawej stronie i nie zapomnij wziąć zbroi leżącej po lewej. Cały czas idź przed siebie, aż ujrzysz klatkę z kreaturą o imieniu Alpha. Wejdź do małego pomieszczenia za nią, w którym po lewej znajduje się winda. Wskocz do niej i zjedź na dół. Jednak wyjście jest zablokowane przez skrzynie. Na kolejnym piętrze za skrzyniami jest naukowiec, który przetnie kable, przez co winda runie w dół. Gdy będzie spadać, przeskocz na drugą, która zacznie jechać do góry. Po udanym skoku popatrz na platformę po lewej i błyskawicznie na nią przeskocz. Trzecia winda znajdująca się po drugiej stronie platformy właśnie zjeżdża. Wskocz do niej i dostań się na dół. Kiedy się zatrzyma, popatrz w dół, a ujrzysz małą półkę. Skocz na nią i przejdź do kolejnej windy. Zanim opuścisz windę strzel w skrzynię na zewnątrz. Eksploduje, rozwalając przy okazji mur. Pozbieraj leżące tam zdrówko oraz amunicję. Potem obróć się w prawo i rusz korytarzem. Przygotuj się na zażartą walkę. Idąc korytarzem, zabijaj wszystkich napotkanych bandytów. Korytarz okaże się wielką pętlą i znowu powrócisz do windy. Jest tu kilka drzwi, lecz tylko jedne są nie zamknięte. Za nimi znajduje się laboratorium, a w nim naukowiec z karabinem uzbrojonym w pociski chemiczne. Zabij go i weź jego broń. W pomieszczeniu jest po prawej stronie drabina, po której powinieneś się wspiąć na platformę. Tu z prawej strony widać pojemnik, na którym użyj rdzeń głównego komputera, następnie opuść laboratorium. Drzwi naprzeciw niego są teraz otwarte, a zatem przejdź przez nie. Udaj się korytarzem do schodów, po których zejdź i dalej posuwaj się kolejnym korytarzem. Dojdziesz do pomieszczenia z kilkoma bandytami, więc przygotuj się na walkę. Są tu także stoły laboratoryjne, a na nich znajdźki. Pozbieraj je i wejdź do korytarza po lewej stronie pokoju, który doprowadzi cię do pomieszczenia z dwoma kryształowymi generatorami i pojemnikiem pomiędzy nimi. Użyj na nim rdzenia głównego komputera, aby go uruchomić i zniszcz oba generatory. Opuść to pomieszczenie tą samą drogą, którą przyszedłeś, następnie skręć w lewo, aby przejść przez drzwi, które wcześniej były chronione przez pole siłowe. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i do windy po prawej. Zjedź nią i wydostań się na otwartą przestrzeń przedzieloną małym wąwozem. Gdy zaczniesz iść, Alpha rozbije mur, wskutek czego latarnia po drugiej stronie klifu runie i będziesz mógł przedostać się po niej dalej. W następnej lokacji po prawej stoi mały mostek, który załamie się, kiedy się zbliżysz. Przeskocz na drugą stronę i wyjdź na dużą otwartą przestrzeń. Przejdź przez nią, zabijając po drodze wszystkich napotkanych bandytów. Zeskocz w dół na platformę po lewej i wejdź do korytarza, w którym są drzwi po lewej oraz okno na końcu. Podejdź do okna, a ujrzysz Generała wydającego jakieś rozkazy, więc wróć się i przejdź przez drzwi z napisem "Observation Deck". Na końcu korytarza zeskocz na dół na skrzynie. Przygotuj się na walkę, bowiem w następnym pomieszczeniu są bandyci. Gdy już ich zabijesz, wejdź po rampie z prawej i potem skręć w prawo, tu za małym murem widać drzwi. Przejdź przez nie, skręć w lewo i zejdź po drabinie do wylęgarni Xenomów. Przemierz pomieszczenie, wskocz na platformę i przejdź przez drzwi po prawej. W kolejnym pomieszczeniu ujrzysz duży hologram Generała. Gdy hologram będzie mówił, Alpha pojawi się w pomieszczeniu i go zje! W podłodze po lewej widnieje dziura, w którą powinieneś wskoczyć. Potem skręć w



lewo i przejdź przez drzwi, zejdź ostrożnie na dół po drabinie. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym są dwa generatory zdrowia, kilku naukowców, wraz ze sprzętem, i drabina. Użyj regeneratora i zejdź po drabinie. W tym pomieszczeniu jest kilku bandytów, więc lepiej uważaj. Po zabiciu ich ujrzysz zielony kontener pośrodku pomieszczenia. Na nim stoją małe skrzynki. Dostań się po nich na wyższe piętro. Na wprost ciebie stoi następny zielony kontener i inny stojący w poprzek. Podejdź do tego drugiego, wdrap się nań i przeskocz na kolejny, po czym wejdź na stojące na nim skrzynki. W ten sposób odkryjesz mały korytarz prowadzący do drzwi. Przejdź przez nie i rusz korytarzem. Skręć w lewo i przeskocz przez gruz. Idź cały czas przed siebie, aż dojdziesz do drzwi z napisem "Engineering Zone". Przejdź przez nie i zabij wszystkie znajdujące się tam Xenomy oraz bandytów. Przejdź przez drzwi z prawej i wejdź w korytarz, a potem platformą do drabiny, którą zejdź. Ujrzysz tam dwóch naukowców grzebiących przy jakimś sprzęcie. Opuść pomieszczenie drzwiami przy

napisie "No Smoking Area". Za nimi jest rura z wydobywającym się gazem. Strzel w drzwi, a wybuch gazu spowoduje, że drzwi zostaną rozwalone. Przejdź przez nie i idź dalej korytarzem, aż dojdziesz do zniszczonej platformy. Wejdź na nią i pozbieraj leżące na jej końcu zdrówko, obróć się w prawo i wejdź na małą półkę. Stąd możesz zeskoczyć na skrzynie stojące na dole. Znajdziesz tam dwa czołgi z olbrzymimi Xenomami. Na każdym z czołgów znajduje się wajcha. Pchnij je siedmiokrotnie, a pole siłowe chroniące pomieszczenie po lewej wyłączy się. Przejdź przez te drzwi, a następnie przez kolejne z napisem "Observation Deck". W pomieszczeniu, do którego wejdziesz, jest kilka Xenome Emperorów, zielony guzik i drzwi po prawej. Podejdź do guzika i wciśnij go. Drzwi w murze otworzą się i będziesz mógł przez nie przejść. W korytarzu wejdź w drzwi po prawej. Znajdziesz się w centrum kontroli Reber Facility. Po lewej znajduje się pojemnik, do którego włóż rdzeń głównego komputera i poczekaj, aż główny komputer go weźmie. Gdy tak się stanie, wróć do korytarza i przejdź przez drzwi z prawej - wcześniej były zamknięte. Tutaj znajdziesz drugi pojemnik stojący po prawej. Włóż do niego rdzeń i wdrap się na górę po drabinie z lewej. Wejdziesz do pomieszczenia, w którym możesz zeskoczyć na niższe piętro. Po tym ujrzysz dwóch naukowców pracujących przy czymś. Za kilka sekund główny komputer podniesie owo urządzenie, a ty otrzymasz instrukcję powrotu i odnalezienia windy prowadzącej na poziom A. Poczekaj chwilę i przejdź przez drzwi, które się otworzą. Skręć w lewo i na czworakach przedostań się pod gruzem, a następnie wejdź w korytarz. Jest również zablokowany gruzami, więc przeskocz nad nimi i idź, aż znajdziesz zwłoki bandyty. Skręć przy nich w prawo i przejdź przez drzwi oznaczone napisem "Deck E". Za nimi są skrzynki oraz mała drabina. Skocz i chwyć się jej, a dostaniesz się do pomieszczenia z wodą. Wskocz i przepłyń na drugą stronę. Po wyjściu z wody wejdziesz do pomieszczenia z uszkodzoną drabiną po lewej, z oczkiem wody po prawej i dwoma Xenomami. Zabij Xenomy i wdrap się po uszkodzonej drabinie. Wejdziesz na zniszczoną platformę. Przejdź po niej ostrożnie, uważając, aby nie wpaść w dziurę. Na końcu pomieszczenia jest pokój, do którego wejście zablokowane jest szafką ze stojącą na niej nieco mniejszą. Popchnij tę na górze i przeskocz nad szafką, a dostaniesz się do laboratorium. Po prawej stronie jest regenerator zdrówka. Skorzystaj z niego i wejdź do korytarza po lewej. Natkniesz się w nim na dużą kałużę wody, skręć w lewo, omiń gruz leżący na twej drodze. Na końcu holu



jest dwoje drzwi. Jedne są uszkodzone i nie da rady przez nie przejść, natomiast te po lewej są oznaczone jako Genetics Lab. Przejdz przez nie i idź dopóki nie zatrzyma cię pole siłowe. Poczekaj minutę, aż główny komputer cię uwolni. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i skręć w lewo, i wjedź znajdującą się tam windą na kolejny poziom. Po wyjściu z windy przypomnisz sobie, że już wcześniej tam byłeś, lecz różnica polega na tym, iż w międzyczasie nastąpił tu wybuch. Cały czas idź korytarzem przed siebie, aż ujrzysz rozwalone drzwi. Wejdź do kolejnego korytarza i dojdź do końca, gdzie kręci się kilka typów Xenomów oraz bandyci. Wystrzelaj ich i pozbieraj znajdźki. na końcu korytarza skręć w lewo i przejdź przez drzwi z napisem "Coolant Control". Wejdziesz do pomieszczenia z głównym komputerem, który przemówi do ciebie. Gdy skończy, rozbij szybę nożem i skocz na dół.

Staniesz przed wyborem, którą z dwóch dróg wybrać: Coolant Control lub Xenome Refrigeration. Wybierz tę drugą. Przejdź przez chłodnię, wejdź w korytarz, a potem w następny po prawej (korytarz po lewej jest niedostępny). Wejdziesz do pomieszczenia z bandytami. Pozabijaj ich i wejdź na górę po drabinie z prawej, po czym wdrap się po następnej, również znajdującej się po prawej. Ujrzysz mały właz. Otwórz go za pomocą noża i na czworakach wejdź do tunelu. W chwilę potem dostaniesz się do kolejnego tunelu. Po wyjściu z niego przejdź na drugą stronę pomieszczenia i wskocz w otwór, który doprowadzi cię do pomieszczenia z naukowcami. Zastrzel ich i wciśnij przycisk na komputerowej konsoli, dzięki czemu otworzą się zabezpieczone wcześniej drzwi. Przejdź przez nie, a następnie przez kolejne. Dojdź do końca korytarza, gdzie ujrzysz półotwarte i oblodzone drzwi. Za pomocą noża pozbądź się lodu i otwórz je. Teraz przejdź przez nie i wystrzel w bezpiecznik. Dzięki temu zatopisz Xenome Refrigeratora. Wróć się do pomieszczenia ochrony, tam skręć w lewo, potem w prawo, aby opuścić Xenome Refrigerator. Następnie skręć w lewo i przejdź przez wyłączone w chwili obecnej pole siłowe. Ujrzysz rozbity o ścianę APC. Przejdź przez drzwi na lewo od niego. Ponownie znajdziesz się przed głównym komputerem. Gdy skończy mówić, popatrz na podłogę i stojącą na niej skrzynię. Użyj noża, aby rozciąć podłogę przed skrzynią. Po dokonaniu tego wskocz do powstałej dziury, którą dostaniesz się do zamrażarki. Spadniesz na skrzynię, zeskocz z niej na kolejną i później na podłogę. Na dole ujrzysz duży otwór w podłodze, pod którym jest poziom z wodą. Wskocz do wody przez otwór i dobrnij do pomieszczenia po prawej. Pozbieraj znajdźki, a potem wróć się i rozbij okno za pomocą noża. Następnie przeskocz przez nie. W kolejnym pomieszczeniu dach jest zniszczony, a oprócz tego jest tam Beqak Birther. Zabij go jak najszybciej, zanim pojawią się kolejne potwory. Potem przejdź przez drzwi do lokacji ze stosem skrzynek. Wskocz na nie i wdrap się na wyższy poziom. Są tam zamknięte drzwi po prawej i pole siłowe z lewej. Podejdz do pola siłowego i poczekaj na naukowca, który nadejdzie. Teraz przez otwarte w chwili obecnej drzwi, a ujrzysz dwie wieżyczki. Użyj jednej z nich, aby rozwalić trzy skrzynki z bezpiecznikami, które widać piętro wyżej (sufit jest wszak zniszczony). Gdy wszystkie skrzynki z bezpiecznikami zostaną zniszczone, pole siłowe wyłączy się. Przejdź przez nie, aby spotkać się po raz kolejny z głównym komputerem. Po lewej jest kilka Xenomów, lecz nie strzelaj do nich. Obróć się w prawo i popatrz na małą szybę w podłodze. Przeskocz przez nią. Rozbij skrzynię naprzeciw i rusz przed siebie. Na wprost jest szyba zakrywająca tunel z wodą pod podłogą. Rozbij szybę nożem i wskocz do wody. Płyń, dopóki nie natkniesz się na dziurę z liną ponad twoją głową. Wypłyń i złap trochę powietrza. W dziurze jest również zalany korytarz. Otwórz drzwi, w korytarzu znajdziesz zawór, który musisz przekręcić. Następnie skręć w prawo i udaj się do końca tunelu, zbierając po drodze znajdźki. Na końcu jest czerwony zawór. Przekręć go i wróć do zatopionego tunelu. Popłyń w dół i w lewo do otwartych drzwi. Za nimi popłyń w lewo, gdzie jest regenerator zdrowia przy ścianie po prawej. Wkrótce będziesz mógł wypłynąć, a gdy to uczynisz, wskocz na częściowo zanurzoną windę. Zamknie się i pojedzie do góry. Po wyjściu z windy ujrzysz główny komputer oraz jego nowego Drona. Gdy skończy mówić, przejdź przez drzwi, które się za Tobą



otworzą. Wejdź na rampę i na drabiny, które doprowadzą cię do okna. Generał przemówi, a kiedy skończy, rusz przed siebie. W korytarzu leży dużo małych skrzynek. Porozbijaj je i pozbieraj znajdujące się w nich znajdźki, po czym przejdź do kolejnej lokacji. Jest tam komputerowa konsola, wraz z dźwignią. Przełóż ją, a pojawi się główny komputer. Potem przejdź przez drzwi po lewej. Pozbieraj leżące tu znajdźki i popatrz w lewy róg pomieszczenia. Jest tam mały otwór wentylacyjny. Wejdź doń i po chwili znajdziesz się na platformie. Po prawej jest drabina, zejdź nią i wskocz do swojego czołgu. Naprzeciwko zjawi się Generał pilotujący War Drone'a i strzelający z Kat-Cannona. Musisz zniszczyć to działko. Aby to uczynić, powinieneś trafić Generała z działa. Najprostszym sposobem jest ciągłe poruszanie się czołgiem w tył i przód, a tym samym unikanie ognia Kat-Cannona. Zanim go trafisz, minie trochę czasu. Kiedy już zniszczysz działko Generała, wyskocz z czołgu. Na ścianie po lewej jest mała drabinka. Wdrap się po niej i pobiegnij wzdłuż ściany kanionu. Musisz być naprawdę szybki, gdyż inaczej Generał cię zabije. Po dobiegnięciu do końca spójrz przed siebie, dojrzysz korytarz prowadzący w głąb budynku. Wbiegnij tam. Pozbieraj leżące po drodze znajdźki, a wkrótce ujrzysz zieloną skrzynię stojącą koło ściany. Skryj się za nią, a potem biegnij za róg. Ujrzysz główny komputer. Przebiegnij obok stalowych dźwigarów i poczekaj, aż pojawi się Generał ze swoim War Dronem. W tym momencie zacznie się walka pomiędzy Generałem a głównym komputerem. Twoim zadaniem jest ochrona przed Xenomami. Będą się pojawiać z trzech stron. Użyj swojej najlepszej broni. Nie jest to wcale takie proste i będziesz musiał zapewne próbować kilka razy. Kiedy Generał zginie, zadanie dobiegnie końca. W ten oto sposób ukończyłeś Gunman Chronicles.

Selfproclaimed Solefald

producent: Eidos/IM Group
platforma: PC

CHICKEN RUN

1. FABUŁA

Gdzieś$w Yorkshire (Anglia)

To była straszna i deszczowa noc. Za oknem biły pioruny, a deszcz głośno bębnił w okna. W tak fatalną pogodę przyszło nam zjawić się na farmie państwa Tweedich, największym obozie koncentracyjnym kurczaków w całej Anglii. Pani Tweedy kilka miesięcy temu wprowadziła na farmie zaostrzony rygor i ustaliła limity znoszenia jaj na niewiarygodnie wysokim poziomie. Niewywiązanie się z założeń planu grozi natychmiastowym przerobieniem na rosół lub nabiciem na rożen.

Perspektywy niezbyt zachęcające do pozostania na farmie generują u kurczaków ambicje wydostania się na wolność. Pan Tweedy dobrze o tym wie i od kilku miesięcy, nawet w tak niesprzyjających warunkach, patroluje w dzień i w nocy otoczone drutem kolczastym baraki kurcząt. Ludzkie zmysły w deszczową noc nie sprawdzają się najlepiej, dlatego zanim Tweedy wyruszy na obchód, wypuści z psiarni swoich morderczych pupili.

Spójrzmy teraz na farmę z nieco innego punktu widzenia.

Oto Ginger - kura o niesamowicie rozwiniętej inteligencji. Największa w obozie intrygantka, która jako jedyna zrozumiała zagrożenie. Na wszelkie sposoby stara się uciec z tego kurnika zagłady. Podstawą jej działania są doskonale przygotowane plany ucieczek. Przyjrzyjmy się więc dokładnie, co takiego szykuje tym razem.

Standardowo ucieczka prędzej lub później wiąże się z wykopaniem tunelu. I tak Ginger przystąpiła do realizacji planu z numerem 37G. Dobra noc na ucieczkę. Deszcz ukryje ślady, jak i rozmiękczy ziemię. Ginger opuszcza blok nr 17 i skrada się cichcem do miejsca, w którym rozpoczęła kopanie. Niczym cień przesuwa się wzdłuż ścian i przebiega pochylona przez otwarte przestrzenie. Rozpoczyna prace za pomocą łyżeczki. Kopie zapamiętale, w pełni zdeterminowana, aby uciec. Deszcz zagłusza jej odgłosy, jak i jej prześladowców. W ostatniej chwili zdołała usłyszeć chrapliwy oddech węszącego psa i chlupoczące w błocie kroki pana Tweedy. Chlupoczące dźwięki z wolna cichną, Ginger może chwilę odetchnąć. Niestety łyżeczka gdzieś przepadła. Ponownie trzeba się po nią skradać. Nasłuchując dokładnie odgłosów prześladowców, które cichną za rogiem, trochę spanikowana Ginger puszcza się biegiem w stronę łyżeczki.

Chlap, chlap, chlap, jej małe kurze nóżki rozbryzgują w biegu wodę. Przepełniona szczęściem rzuca się ponownie do kopania tunelu otwierającego drogę na wolność. Niestety pęd do wolności przyćmiewa zdrowy rozsądek. Pan Tweedy usłyszał tupot małych stópek i wraca. Ginger znalazła się w pułapce. Nie ma dokąd uciekać, osaczają ją psy, których cuchnące oddechy przyprawiają ją o mdłości. Nadbiega Tweedy, który zabiera kurkę bezpośrednio sprzed paszczy psa. Podnosi ją wysoko w górę i niesie do komórki na węgiel. Jej porażkę ogląda z okien kilka kurcząt. Zauważa to również pan Tweedy i ostentacyjnie otwiera drzwi komórki. Ciska Ginger do środka i zatrzaskuje drzwi, (brrr, jak tu ciemno) Ginger martwieje. Pan Tweedy obraca się w stronę kurcząt, które z przerażeniem obserwują zaistniałą sytuację. Wygrażając im palcem, mówi, że była to dla nich wystarczająca lekcja i że z jego farmy nie ma ucieczki.

2. POSTACIE

I. GINGER

O, Ginger to kurczak, który zawsze ma jakiś plan. Kurczak to może złe określenie, gdyż Ginger jest kurką. Jej głównym życiowym celem jest uciec z farmy Tweedych i wyprowadzić z niej wszystkie uciskane kurczęta. Jej marzeniem jest nowe, lepsze życie na pokrytych zielenią wzgórzach widocznych w oddali. To naprawdę strasznie zdeterminowana kurka.

II. ROCKY

Ach, Rocky to zupełnie inna bajka. Miodousty cwaniaczek rodem z Ameryki.

Wygląda świetnie - jest pełen uroku, co pozwala mu wyjść cało z niejednej opresji. Jednym słowem, bardzo zarozumiały koleżka, miły tylko dla tych, którzy mu pasują. Ginger jako inteligentna kurka poznała się na jego gierkach.

III. NICKY i FETCHER

Dwóch niesamowicie twardo trzymających się życia facetów. Dla własnej korzyści są gotowi sprzedać matkę. Obaj są zaprawionymi w rozróbach londyńskimi szczurami. Szefem jest Nick - to mózg zespołu, Fetcher to egzekutywa mięśniowa (coś jak PINKY i MÓZG) o niezbyt rozwiniętym mózgu. Obaj są bezwzględni i niesamowicie sprytni, potrafią wszystko ukraść, by później to spieniężyć. Ten dziwny duet tworzy czarny rynek w naszym dobrze strzeżonym kurniku. Wszystko można od nich nabyć, oczywiście za odpowiednią cenę. Ci dwaj osobnicy bez problemów przedostają się na drugą stronę ogrodzenia, jak i poruszają się wewnątrz obozu (z drugiej strony, komu zależy na szczurach, przecież one nie znoszą jajek).

IV. MAC

To zaplecze logistyczno-taktyczne dla Ginger. Kurka, której ufa najbardziej. On sporządza dla niej mapy i wskazuje na kolejność wykonania poszczególnych planów ucieczki. Dostarcza wynalazków i jest prawą ręką Ginger przy przygotowaniu kolejnych ucieczek.

V. MRS TWEEDY

Jednym słowem, stara torba. To przez nią farma stała się tym, czym jest, czyli obozem masowej zagłady i masowej produkcji ciasta kurczakowego. Dlaczego tak się stało? Otóż pani Tweedy nie dopuszcza do siebie



myśli, jakoby kurczaki myślały i cokolwiek czuły. Dla niej to znienawidzone, żywe fabryki jaj i gotowe półprodukty do tworzenia (taśmowego zresztą) kurczakowych ciastek. Owe ciastka mają być kluczem do bogactwa Tweedych. Cóż, zimna bezduszna kobieta, która doskonale manipuluje swoim mężem.

VI. MR TWEEDY

Powolny i niezbyt rozgarnięty. Prosty farmer, który wpadł w sidła chciwości swojej żony. Niebezpieczny dla kurczaków, gdyż podejrzewa je o spiskowanie. Ma świadomość, że każda ucieczka jest przez kurczaki planowana. Żona uważa go za wariata i przygłupa.



VII. BABS

Kurza blondynka, niezbyt rozgarnięta obozowa piękność. Dla niej ucieczka z obozu to nic innego jak wakacyjny urlop. Pobyt w komórce Ginger również uznała za wakacje. Mimo całej naiwności i głupoty Babs ma złote serce i zawsze stara się być pomocna.

VIII. BUNTY

Najlepsza przyjaciółka Babs. Gruba, zarozumiała kwoka, prawdziwy ekspert w znoszeniu jajek.

W ostatniej części zgromadzisz dzięki niej masę jaj, które posłużą za zapłatę dla sprytnych szczurków. Warto żyć z nią w zgodzie, mimo bardzo nieprzyjemnego charakteru.

IX. FOWLER

Zadziorny brytyjski kogucik. Prawdziwy służbista i maniak dyscypliny, który wyznacza wszystkim kwokom miejsce na codziennym apelu. Fowler przez całą grę będzie ci wręczał medale za ukończone minigry. Ponadto jest jedyną osobą kompetentną przy realizacji planu powietrznej ucieczki.

3. OBSZAR DZIAŁANIA

Gra w całości toczy się na terenie farmy państwa Tweedy. Farma podzielona jest na cztery obszary drewnianym płotem. Każdy z obszarów zabudowany jest czterema barakami, do których można się dostać, przechodząc przez bramę w drewnianym płocie. Poza tym na farmie znajduje się cała masa innych zabudowań: dom państwa Tweedy, ogród, psiarnia itp. Właściciele farmy - jak już zdążyliście zauważyć - są niezbyt przyjaźnie nastawieni do jej mieszkańców i krążą nieustannie po posesji. Pani Tweedy jeżeli nie wygląda z okna domu, to przebywa w jego okolicach, więc nie trzeba się nią zbytnio przejmować. Większy problem mamy z jej niewydarzonym mężusiem, który nieustannie węszy we wszystkich zakamarkach farmy, nierzadko w towarzystwie krwiożerczych psów. Poza tym pieski lubią szukać zaczepki, biegając samopas i czekając na łatwy kąsek w postaci jednego z naszych bohaterów.

Jak na porządny obóz koncentracyjny przystało, nie może się obyć bez szperaczy, które regularnie oświetlają puste przestrzenie między barakami. Unikaj ich jak ognia, gdyż dostanie się w blask jupiterów nie spowoduje bynajmniej owacji publiczności, a na pewno zaalarmuje psy i MT. Jedynym ratunkiem w takiej sytuacji jest szybkie znalezienie dobrej kryjówki, która pozwoli przeczekać najgorsze. Nie wolno też zapomnieć o tym, po jakim podłożu się stąpa. Żwir, którym wysypane jest podwórko, niemiło chrzęści pod nóżkami kurczaków, lekarstwem na to jest możliwość cichutkiego chodzenia na palcach, z plecami przyklejonymi do ściany budynku. Poruszanie po terenie ułatwia radar widoczny na ekranie. Pokazuje on aktualnie widziany obszar, są też na nim zaznaczone przedmioty, które możesz wykorzystać. Dzięki niemu zawczasu dostrzeżesz zbliżające się psy.

W trakcie gry poza radarem powinieneś, a właściwie musisz posługiwać się mapą i planami. Mapę odnajdziesz w kawałkach rozrzuconych na terenie posesji. Podobnie rzecz się ma z przedmiotami potrzebnymi do realizacji planu ucieczki. Jeżeli jednak podczas ich odnajdywania zostaniesz złapany, będziesz musiał ponownie wyprawiać się po dany komponent. ponent.

4. MINIGRY

Minigry są integralnymi elementami Chicken Run. Dzięki nim zdobędziesz przedmioty potrzebne do ukończenia poszczególnych etapów, jak i wykonasz niezbędne czynności mające na celu wyprowadzenie w pole swoich prześladowców. Łącznie w grze trzeba zagrać w osiem takich gier, które są rozmieszczone po kilka w każdym z aktów.

AKT I
The Dog Chase

Gdy rozprawisz się już z panią Tweedy, zostaniesz wciągnięty w pierwszą minigrę. Jak sam tytuł wskazuje, gra sprowadza się do ucieczki przed psami. A więc wykaż się zręcznością i uwolnij przy okazji inne ciemiężone kurczaki. Uwolnisz je, otwierając drzwi ich kojców. Wynik zależy od twojej zręczności.

AKT 2
Weight Expectations

Tym razem po zbudowaniu katapulty będziemy przerzucać kurczaki przez płot. Zadanie proste pozornie, nie wolno jednak zapominać, że kurczaki to nieloty, mimo iż niektórym wydaje się, że jest inaczej. Podstawą sukcesu będzie wprawne oko i twoja zręczność.

Spring Chicken

Teraz czeka nas zabawa w bujanie huśtawki. Tak, to nie żart, będziemy bujać kwoki tak mocno, aż pospadają z huśtawki. Wszystko to aby bezpiecznie wylądowały na materacu po drugiej stronie płotu. Nie radzę huśtać jednak zbyt mocno, gdyż osobnicy trzymający materac nie stoją zbyt pewnie na nogach.

Fowl Shot

Ho, ho, kurczaki przywiązane do fajerwerków. Wspaniała zabawa - strzelanie kurczakami przez niezbyt duży otwór. Odpal sztuczne ognie i niech lecą z wiatrem ku wolności.

AKT 3
Chicken Wings

Kurczaki na lotniach? Cóż, skoro matka natura nie dała im możliwości lotu, wspomóż ją. Rozpoczynamy taśmową produkcję latających kur. Postępuj szybko i nie zapomnij odbierać gotowego produktu z końca taśmy, chyba że lubisz ścierać marmoladę kurczakową z drzwi.

Poultry in Motion

Turbiny muszą się kręcić. Cóż, w tym interesie niezbędne jest dobre smarowanie, więc nie zapominaj o oleju i pedałuj, ile sił w nogach. Nie zapomnij dmuchać baniek mydlanych w stronę Rocky'ego.

Hen At Work

Nie wymaga komentarza, gdyż jest poprzedzona filmem instruktażowym.

Część 1. Rozprawa z panią Tweedy

Rozpoczynasz grę od rozmowy z Makiem. Nie masz innego wyjścia, jak wysłuchać, co ma do powiedzenia, gdyż dopiero wtedy uzyskasz pełną kontrolę nad Ginger. Więc bądź cierpliwy - dowiesz się ważnych rzeczy na temat kolejnego planu ucieczki.

No, teraz przebieg gry jest wyłącznie w twoich rękach, opuść więc przytulny i bezpieczny barak nr 17 i wejdź do zakazanej strefy. Musisz pamiętać o tym, że nie jesteś na normalnej kurzej fermie, po której wszędzie możesz spacerować. Dookoła węszą psy, które tylko czekają, aby zatopić zęby w wątłym ciałku twojej bohaterki. Na szczęście Ginger jest nieźle wprawiona w skradaniu się wzdłuż ścian, czołganiu się i cichutkim stąpaniu na paluszkach. Przeciwko psom nieodzowne są rozrzuco-

ne po całym terenie skrzynie z przypominającymi piłeczki tenisowe kiełkami. W każdej z nich znajdziesz około dziesięciu pocisków, które idealnie nadają się do zmylenia lubiących aportować psów. Gdy zostaniesz osaczony, ciśnij piłeczką najdalej, jak potrafisz, powinno to odciągnąć uwagę psa na czas wystarczający do znalezienia kryjówki. Taka taktyka jest skuteczna w 90% przypadków.

Z planów, które pokazał ci na początku Mac, wynika, że musisz odnaleźć nóż do masła oraz złamaną brzytwę. Są to komponenty nieodzowne do skonstruowania nożyc do cięcia metalu. Według planów brzytwa zlokalizowana jest gdzieś w alejce między barakami 1 i 2. Stary nóż kuchenny znajdziesz w baraku nr 16, zamieszkałym przez Babs. Leży on dokładnie na wprost drzwi po prawej stronie ekranu. Gdy odnajdziesz oba ostrza, skieruj się z powrotem do Maca. On skonstruuje dla ciebie nożyce do cięcia metalu i poda dalsze szczegóły dotyczące realizacji planu.

Uzbrój Ginger w nożyce i odnajdź za pomocą mapy zardzewiały odcinek płotu. Przetnij go na tyle, aby w otworze zmieściła się Ginger.

Tak więc pierwsze koty za płoty, daj nura przez otwór i biegnij na zachód w stronę ciągnika. Kierunki świata nie będą dla ciebie problemem, gdy opanujesz posługiwanie się mapą (a to naprawdę nie jest trudne). Nie radzę jednak szarżować na oślep - unikaj wszędobylskich szperaczy i oświetlonych przestrzeni. Zabierz znajdujące się za traktorem piłeczki i przeczołgaj się w stronę budynku na wzgórzu. To budynek, w którym nasi kurzy przyjaciele znoszą jaja, a zarazem wylęgarnia. Czołgaj się wzdłuż ścian lub skorzystaj z prowadzącej do budynku ścieżki. Ścieżka zaprowadzi cię w dół do miejsca, w którym odnajdziesz następny kawałek mapy. Mapa leży na glebie w okolicach drzwi. Podnieś mapę i skieruj się na wschód. Wespnij się na schodek, uważnie lustrując okolicę. Uważaj na nerwowo kręcącą się panią Tweedy. Przyjrzyj się, jak wchodzi i wychodzi z pomieszczenia, by wyczuć najlepszy moment na dostanie się do środka. Najlepiej będzie zaczekać, aż obróci się do ciebie plecami. Wtedy wskocz szybciutko do pomieszczenia. No i jesteś już w środku; teraz pędem do pudełka, w którym znajdziesz rękawiczki. Otwórz pudło i wskocz na nie, powyżej znajduje się występ, na którego końcu odnajdziesz bonusowy obrazek. Teraz zeskocz z występu i przejdź na przód budynku. Po jednej stronie zabudowań znajdziesz linę zwiniętą w ładny stosik, po drugiej stronie odnajdziesz kolejny kawałek mapy. Na mapie oznaczony zostanie kolejny schodek. Wespnij się na niego, a znajdziesz się na kolejnym występie, który bezpiecznie doprowadzi cię do ogrodu na tyłach budynku. Tam nie dosięgną cię psy ani nie wypatrzy pan Tweedy.

Zanim zeskoczysz do ogrodu, przypatrz się uważnie oknu w budynku pani Tweedy - lubi przez nie wyglądać, a nie byłoby dobrze, gdyby wypatrzyła cię krążącego się po wypielęgnowanych grządkach. Zeskocz z występu, w momencie gdy w oknie nie widać światła, co daje gwarancję, że stary babsztyl nie zobaczy cię. Uczyń to w najbardziej oddalonym od okna miejscu. Obejdź ogród dookoła, starając się nie podchodzić zbyt blisko okien. W jednym z rogów odnajdziesz pudełko z piłeczkami. Teraz postaraj się niezauważenie dostać się do tylnych drzwi. Za nimi znajdziesz parę butów. Załóż te wspaniałe gumowce (na głowę oczywiście) i powolutku zacznij myśleć o grabieży sukienki. Wisi na sznurze i schnie, wyprana przez panią Tweedy. Usiądź na murze, do którego przymocowana jest lina i poczekaj na chwilę, gdy zgaśnie światło. Kiedy zapadnie mrok, szybko użyj nożyc, którymi wcześniej zrobiłeś dziurę w płocie. Przetnij linę, a sukienka wyląduje na podłodze poniżej. Teraz ponownie ukryj się w bucie, by przeczekać kolejny moment, w którym zapala się światła. Gdy



światło zgaśnie, niezwłocznie zabierz sukienkę i pędem uciekaj.

Czas odnaleźć drogę do baraku Babs (nr 16). Oddaj jej całą wykradzioną galanterię - ona będzie wiedziała, co z nią zrobić. Na zakończenie tego aktu czeka cię pierwsza z opisanych powyżej minigier.

Część 2. Katapulta, Huśtawka, Sztuczne Ognie

Zanim na dobre rozpocznie się druga część, czeka nas kilka sekwencji filmowych, następnie zobaczymy, jak Ginger przychodzi z trzema nowymi planami do Maca. Chodzi oczywiście o katapultę, huśtawkę i sztuczne ognie.

Otoczenie gry zmieniło się diametralnie. Na farmie panuje teraz dzień, obszar (wokół baraku nr 17) patrolują dwa psy. Na ścianie 17-stki wisi plakat Rocky`ego. Czyżby list gończy?

Wyjdź z baraku 17 i przejdź przez wyrwę w płocie. Po drugiej stronie Ginger napotka Rocky`ego. Po krótkiej rozmowie będziesz miał okazję porozbijać się po farmie nowym bohaterem.

Idź do wylęgarni, w której w dalszym ciągu kręci się pani Tweedy. To tam, gdzie znalazłeś jeden z kawałków mapy. Odnajdź tekturowe pudełko i ukryj się w nim. Znowu trzeba zastosować sprawdzony trik. Odczekaj chwilę, do momentu gdy pani T. wyjdzie na zewnątrz i obróci się do ciebie plecami. Wskocz na schodek za jej plecami i staraj się znaleźć tam bez względu na wszystko. Odczekaj sekundę lub dwie, zanim podążysz za nią do środka. Gdy zrobisz to od razu, możesz mieć pewność, że cię zauważy. No, udało ci się. Zatem teraz biegiem na drugą stronę pokoju. Do czasu gdy jędza ponownie wyjdzie z pomieszczenia, siedź cicho i nie wychylaj nosa. Kiedy zrobi to ponownie, ruszaj do czerwonego pudełka, otwórz je tak, by opierało się o ścianę. Dzięki temu możesz teraz wdrapać się na półkę. Tam za pomocą wagi kuchennej zdobędziesz zapałki. No, skoro masz już zapałki, pora opuścić to niezbyt bezpieczne miejsce. Cichcem przez ogród, najlepiej korzystając z żerdzi. Jeżeli chcesz odnaleźć kilka piłeczek, odnajdź miejsce, w którym leży zwinięta lina.

W ogrodzie jest cichutko - podkradnij się do miejsca, w którym wcześniej znalazłeś buty. Musisz się skradać, ponieważ obok śpi pies. Jeżeli się obudzi, może ci się uda schować w kartonowym pudełku naprzeciwko drzwi. Podnieś powróz leżący obok psa i zabierz również kość. Teraz podejdź maksymalnie blisko psa, a Rocky powinien uruchomić swoje skrzydła z rakietami. Następnie szybko opuść ogród. Czas wrócić do Ginger. Tak jak ona zanieś zapałki do Babs znajdującej się w baraku nr 16. Kiedy to zrobisz, ruszaj do obszaru B. Tu przy bramie znajdziesz następny kawałek mapy, a potem jeszcze jeden w północno-zachodnim narożniku i kolejny w baraku nr 3. W tym samym baraku znajdziesz łyżeczkę, a w tym z numerem 4 dodatkowe piłeczki. Barak numer 15 to miejsce, w którym przebywa Betty.

Znajdź ją niezwłocznie i daj rakietę oraz powróz. Użyj łyżeczki, którą znalazłeś w baraku nr 3, i podczołgaj się do południowo-wschodniej części tego obszaru. Zacznij kopać za pomocą łyżeczki, w miejscu gdzie ziemia ma ciemniejsze zabarwienie. Oto odnalazłeś miejsce, w którym Ginger zaczęła kopać tunel. W tej części farmy ponownie spotkasz Rocky`ego. Już jako Rocky skręć w lewo. Powinieneś iść pod wieżą, a po sekundzie lub dwóch poniżej napotkasz wózek dziecięcy. Zabierz go. Następnie kieruj się na zachód, aby zdobyć kolejny kawałek mapy - umiejscowiony jest dokładnie przed wejściem do tunelu. Wejdź tam - twoim następnym zadaniem jest dostanie się do stodoły. Uważaj na psy. Na drugim i dość odległym końcu tunelu powinieneś zobaczyć stodołę.

Czołgaj się ostrożnie - z uwagi na psy. Na szczęście masz do dyspozycji masę rozsypanych wokół pudełek, które idealnie mogą ukryć twoją obecność. Po drugiej stronie odnajdziesz bonusowy obrazek, ukryty gdzieś pośród chwastów. Użyj pudełek, aby przez okno wdrapać się do stodoły. Wewnątrz odważnie udaj się po kolejny kawałek mapy. Następnym krokiem jest odnalezienie wielkiej beli siana. Niewiele myśląc, spróbuj po prostu zepchnąć ją z półki, na której stoisz. Siano upadnie dokładnie w wyznaczony na podłodze rowek. Zejdź na dół i skieruj się do beli siana. Teraz możesz pchać ją dokładnie wzdłuż przebiegu rowu. Pchaj ją tak długo, aż dotknie kraty. No, teraz możesz spokojnie wspiąć się na kratę, aby z niej sięgnąć zwieszającą się z góry drabinę. Zabierz ją i zeskocz na dół, aby zabrać kolejny obrazek leżący niedaleko ciebie na podłodze. Wyjdź ze stodoły. Nie próbuj otwierać drzwi, poszukaj małego otworu, przez który powinieneś bez problemu się przecisnąć. Teraz biegiem z powrotem do wieży, przy której czeka Ginger.

Z tego miejsca warto ruszyć w stronę worka ułożonego na wschodnim krańcu podwórka. Unieś czy też przewróć worek, a zostaniesz nagrodzony kolejnym obrazem i następnym kawałkiem mapy. W miarę potrzeby możesz pobrać stamtąd kolejne piłeczki. Użyj worka do skoku na parapet okna. Wskocz na pierwsze okno, potem na następne, aby znaleźć się przy oknach nawy bocznej. Stąd już tylko jeden krok do krat prowadzących do wnętrza.

Znowu jesteśmy w stodole, a przed nami piękny traktor. Aż kusi, żeby go uruchomić. Więc do dzieła - pchnij czerwone koło umocowane na widełkach traktoru, wejdź do szoferki i odpal silnik. Niestety, nie pojeździmy sobie po stodole. Zeskocz na ziemię i wciśnij kolejny guzik umiejscowiony gdzieś na korpusie ciągnika. Krata uniesie się do góry. Użyj pudełek, stołu i wszystkiego, co ci wpadnie w ręce, aby wdrapać się na nią. Teraz biegnij wzdłuż niej aż do widocznej półki. Zabierz sztuczne ognie i w nogi.

Ponownie wracamy do Ginger. Teraz z powrotem do Betty, aby oddać jej towar. I znowu w nagrodę (a może za karę) czeka na nas kolejna minigra (Spring Chicken).

Nadszedł czas, aby odwiedzić obszar C. Przy samym wejściu znajdziesz kawałek mapy. W północno-zachodniej części obszaru znajdziesz też obrazek. Kolejne są w barakach numer 6 i 12. W dwunastce możesz uzupełnić piłeczki (brukselki). Teraz czas ruszyć do baraku 11. Tam czeka na ciebie minigra (Weight Expectation).

im sześcioma jajkami za przedmioty, które sprytne złodziejaszki przyniosą z wnętrza domu.

Rozmowa w takich sytuacjach nie bywa długa, więc już po chwili uzyskasz pełną kontrolę nad jednym ze szczurków. Ten mniejszy i grubszy to Nick.

Wejdź przez drzwi do pokoju jadalnego i zabierz stamtąd (figurka) chochlika. Teraz pędem biegnij do taboretu i pchnij go od strony wyżłobienia. Czeka cię trochę skakania, bo musisz się przełączyć na Fletchera. Teraz jako Fletcher wdrap się na taboret za pomocą słoików stojących nieopodal. Gdy będziesz na taborecie, ponownie przejmij Nicka. Znowu pchnij taboret i ponownie wracamy do Fletchera, by wskoczyć na półkę. Stąd przeskocz nad zlewem, aby bezpiecznie wylądować na stole. Przejdź po nim do kolejnej półki. A dalej znowu do pokoju jadalnego.

Co za pech: wewnątrz jest pies, który zaczyna głośno ujadać. Nałóż figurkę celem zmylenia go. Przełącz się na Fletchera i podczołgaj się do dźwigni kotary. Wskocz na dźwignię i błyskawicznie przełącz się na Nicka. Już jako Nick przeskocz na drugą stronę. Teraz zobaczysz animację, w której Fletcher jedzie do góry i po drodze zabiera okulary.

Przed tobą cała seria skoków o akrobatycznej wręcz trudności. Z okna na oparcie krzesła, z oparcia na siedzisko, z siedziska na stół. No, stąd już znana droga na półkę, z której - chcąc, nie chcąc - zabierzesz

guzika zwolni blokadę poniżej. Przyciśnięcie guzika w traktorze poruszy lewar, który podniesie silnik do góry. Uaktywnij na powrót Nicka i wystartuj silnik traktora. Dodaj gazu, a uderzysz we frontowe drzwi stodoły, co spowoduje, że silnik wyskoczy na zewnątrz, cóż - taki to był piękny traktor. Koniecznie zabierz łańcuch i wielki drąg. Nie przejmuj się zbytnio tym, że kilka kurczaków ciągnie silnik w niewiadomym kierunku. Wróć do Ginger i oddaj jej komponenty. Na podłodze stodoły znajdziesz jeszcze jeden kluczowy przedmiot (kawałek drewna) oraz kilka brukselek. Czas wrócić do obszaru B. Wręcz Betty łańcuch - znajdziesz ją w baraku numer 15. Okazuje się, że jest ona szczęśliwą posiadaczką silnika. Skoro już pozbyłeś się silnika, czas postrzelać trochę z kurczaków. Idź do obszaru C i znajdź barak numer 11. Gdy będzie już po wszystkim, udaj się do obszaru D i przekaż Doris drewniany przedmiot.

Znowu będziesz potrzebował jajek, jak zwykle zresztą - odwiedziny w baraku numer 2 i sześć jajek masz już w kieszeni. Teraz czas odwiedzić miejsce, w którym liczone są jaja. Przewróć trzy kosze w takiej kolejności, aby umożliwiły ci dostanie się na wyższe kondygnacje pokoju. Odnajdź przewód wentylacyjny, który prowadzi do maszyny wytwarzającej kurze ciasto.

Jajka daj Fletcherowi i Nickowi, a ponownie odzyskasz nad nimi kontrolę.

Kanister z olejem znajdziesz na podłodze obok Ginger. Rozejrzyj się dokładnie, a odnajdziesz mapę i obrazek.







Gdy skończysz grę, wracaj do obszaru A, aby oddać Babs sztuczne ognie i zagrać w minigrę (Fowl Shot).

No, spisz się dobrze, bo w nagrodę możesz ujrzeć ekran sygnalizujący koniec aktu 2. Teraz przejmiesz kontrolę nad Rockym, który spieszy na ratunek uwięzionej Ginger. Przed tobą krótka, ale chyba najbardziej zabawna część gry. Nie zapomnij zapisać jej stanu.

AKT 4.

Po obejrzeniu kolejnej sekwencji filmowej zobaczysz, jak Ginger zmierza do Maca w celu przedyskutowania nowych planów. Cóż, czwarta odsłona dzieje się pod osłoną nocy, to bardzo dobrze, bo noc sprzyja spiskowcom.

Czas działać, a krok pierwszy to zdobycie jajek. Idź więc do baraku 2 i zagraj w Bunty Eggs-press i zbierz sześć jajek. Nie jest to trudne zadanie (może to miłe złego początki). Ruszamy teraz na podwórko znajdujące się na tyłach chałupy Tweedych. Trzeba dostać się do tylnych drzwi. Zadanie nie jest proste, gdyż na zewnątrz budy, obok drzwi, śpi groźny pies. Ponadto nad drzwiami świeci się lampa. Szczęśliwie, klapka dla psa w drzwiach wejściowych jest otwarta. Skorzystaj z niej, aby dostać się do środka.

Teraz spotka cię prawdziwy zaszczyt, pierwszy raz masz okazję spotkać Nicka i Fletchera. Ginger zapłaci

obrazek. To jednak nie koniec skoków. Kolejny daleki zaniesie cię na obramowanie kominka. Szybki bieg na drugi koniec i zeskok na biurko, wspięcie się na drewniane drzazgi i już jesteś w posiadaniu kawałka przędzy.

Wreszcie wracamy do Ginger. Oddaj jej wszystkie przedmioty, które szczurki zdobyły z takim wysiłkiem. Czas wracać do obszaru zamieszkałego przez kurczaki. Tylko ostrożnie, złapanie grozi utratą wszystkich przedmiotów, które wrócą na swoje miejsca w domu, a ty będziesz musiał postarać się o kolejne sześć jajek.

Na terenie fermy idź do obszaru D. Czekają tu kolejne kawałki mapy, jeden w samym centrum, a pozostałe w baraku 8 i 9. Poza tym właśnie tam uzupełnisz zapas brukselek. Doris znajdziesz w baraku numer 10 - daj jej okulary. Aby wszystko szło zgodnie z planem, udaj się do sekcji C i odnajdź Cynthie. Zwróć jej włóczkę i bieliznę. Niestety musisz wrócić do baraku numer dwa po kolejnych sześć jaj.

Z jajami udaj się do stodoły umiejscowionej w południowej części mapy. Musisz dostać się w to miejsce, w którym jako Rocky znalazłeś drabinę. Tym razem bez żadnych kombinacji wejdziesz do stodoły. Ponownie spotkasz szczurki. Wręcz im jaja i obejrzyj film. Dzięki jajkom możesz znowu nimi kierować, a one pomogą ci uruchomić traktor.

Na początek usadów Nicka na siodełku. Uaktywnij Fletchera, aby wcisnąć guzik na ścianie. Wciśnięcie

Do zakończenia twojego zadania niezbędne będą narzędzia. Zachowaj najwyższą ostrożność, gdyż znajdziesz się bardzo blisko pana Tweedy. Jako Nick wdrap się na maszynę i ustaw się obok guzika. Następnie jako Fletcher podejdź do włącznika na dole maszyny. Wróć do Nicka i uruchom maszynę za pomocą przełącznika. Uważaj na szczelinę do pieczenia ciasta. Ruch maszyny zwabi pana Tweedy. Szybko przełącz się na Fletchera i biegnij do narzędzi, które Tweedy pozostawił w miejscu pracy. Teraz wręcz narzędzia Ginger. Następnie ruszaj do baraku nr 15, oddaj kanister z olejem i ukończ minigrę Poultry in Motion.

Po ukończeniu gry radzę wrócić do baraku numer 10 i niezwłocznie wręczyć Doris przybory wraz z narzędziami. Teraz pora na Hen At Work - chyba już ostatnią minigrę.

Pomyślne zakończenie tej minigry gwarantuje ukazanie się na ekranie zwiastuna kończącego ostatni akt i możliwość zapisania gry. To jednak nie koniec, ponieważ przed nami ostatnia rozgrywka z panią Tweedy.

I to chyba wszystko. Gra jest skończona, ale, no właśnie, jeżeli nie masz wszystkich obrazków, nie pójdzie ci tak łatwo, jak się zdaje. Istnieje jeszcze jedno "bonusowe" zakończenie. Jakie? Przekonajcie się sami.

Legion

producent: Axel Tribe
platforma: PC

The Legend of the Prophet and the Assasin

Przedstawiamy graczom bardzo dobrą grę, zrobioną wedle scenariusza Paolo Coelho. Z usług pisarza skorzystali programiści Arxel Tribe, twórząc doskonałą grę przygodową Pilgrim, teraz zaś mamy drugą, nawiązującą do tych samych mniej więcej czasów. Co więcej, podążamy śladami znanego nam już Simona de Lancrois, który przepadł bez wieści gdzieś na Wschodzie, i musimy rozwikłać zagadkę jego zniknięcia. W grze wcielasz się w zgorzkniałego krzyżowca, Tankreda de Nerac. Państwa założone w Ziemi Świętej przez krzyżowców upadły pod naporem przybyłych z Egiptu wojsk Saladyna, potem jednak wszystko zalała napływająca z głębin Azji fala najeźdźców mongolskich. W Palestynie zapanował totalny chaos... choć jej mieszkańcy gdzieniegdzie usiłują jakoś dojść do ładu z sobą i najeźdźcami. Tankred w tym chaosie chce odnaleźć swego mistrza, Simona de Lancrois, którego jedni błogosławią, inni zaś przeklinają. Zaczynasz od miasta Jebus, legendarnej oazy, gdzie chrześcijanie, muzułmanie i Żydzi żyją w pokoju i dobrobycie.

Miasto Jebus

Obejrzyj sobie mury zewnętrzne. Nie bardzo to wszystko przypomina ziemski raj, ale może to tylko pozór? Cofnij się od bramy głównej, skieruj się ku opuszczonemu wozowi, weź zeń linę (rope), klucz (key), motykę (hoe) i łom (tineul). Wróć z tym do bramy głównej, tam przywiąż linę do łomu, całość włóż w rygle bramy, a potem skorzystaj z usług konia (przywiązawszy go do końca liny). Przed wejściem do miasta nie zapomnij zabrać łomu (leży na ziemi pod murem ogrodu).

Możesz połazić po mieście (i na zewnątrz), zapoznając się ze wspomnieniami jego mieszkańców. Kiedy ci się to znudzi...

Wejdź do opustoszałego miasta, skręć w prawo, potem w lewo i odszukaj dom, do którego będziesz mógł wejść (drzwi powinny być na prawo) i wziąć z beczki mięso, a ze stołu młotek. Potem wyjdź i pokręć się po ulicach, aż znajdziesz wygłodniałego psa. Daj mu mięso i pójdź za nim (obserwuj, w których zaułkach znika). Trafisz na ślepą ścianę - spójrz w górę i używszy miecza, podnieś klapę nad głową. Wyjdź z alejki i kierując się w prawo znajdź placyk, z którego zobaczysz pracującego na rusztowaniu robotnika. Spróbuj z nim pogadać (nie zwróci na ciebie uwagi). Cofnij się na skrzyżowanie uliczek i zbierz z ziemi kamyki, a potem wróć do rusztowania i obrzuć gbura kamieniami. Zwieje, nie odezwawszy się słowem, okazując się prawdziwym chamem. Podnieś olejarkę, którą zrzuci uciekając. Stanąwszy twarzą do rusztowania, skieruj się w lewo, a potem w prawo. Wejdź w drzwi po lewej. Wewnątrz są kolejne drzwi, zamknięte. Użyj znalezionego w wozie klucza, a potem posmaruj drzwi oliwą. Otwórz drzwi i wejdź dalej. W głębi jest pomieszczenie, w którym znajdziesz drabinę. Wróć do zaułka (pies nadal tam stoi, byś wiedział, gdzie wejść) i postaw drabinę pod ścianą, a potem wespnij się na rusztowanie.

Idź po deskach, aż dotrzesz do kolejnej drabiny. Zanim się na nią wespniesz, dźgnij mieczem robola na górnym poziomie, przez dziurę w desce, bo dostaniesz odeń po czerepie. Nie wiedzieć czemu, nie lubią tu ciebie. Zaraz potem ciachnij mieczem linę przy wiadrze z kamieniami. Ruszaj dalej po deskach, ale wybieraj tylko te niespróchniałe (są ciemniejsze). Nieco dalej podnieś młotek (jeżeli nie zabrałeś go z domku, w którym w beczce było mięso dla psa). Na końcu ścieżki spójrz w górę, zobaczysz belę z hakiem. Przywiąż twoją linę do haka i przefruń nad przepaścią. Podążając ścieżką wejdź do jaskini. Weź wiadro z ziemi (w kącie). Potem podejdź do zasłony i dźgnij ją mieczem. To znów ten sam robol (prawdę powiedziawszy, nieustannie go dręczysz). Wypytaj go o wszystko, aż zaśnie.

Wyjdź z jaskini. Podszedłszy do rozpadliny, zobaczysz deskę. Weź ją i przerzuć nad przepaścią. Wracając weź linę. Potem wróć do bramy, wyjdź przez nią i wszedłszy do ogródka, przywiąż linę do wiadra. Po linie spuść wiadro do studni. Weź wiadro (pełne wody) ze sobą. Przejdź na prawo od bramy i używając młotka i motyki odwal wystającą z muru cegłę. A potem weź wykładaną masą perłową szkatułę. Wróć do jaskini (łatwo powiedzieć), ale podczas powrotu też uważaj na deski. Oblej chrapiącego architekta wodą z wiadra. Pogadaj z nim o dziele Simona de Lancrois. Weź gwóźdź z półki, otworzywszy nim szkatułkę, przeczytaj list Simona... i pokaż go budowniczemu. Simon, podpaliwszy i tak przecież porzucone przez mieszkańców miasto As-Sayf, udaje się do Jerozolimy, gdzie trzeba mu odszukać niejakiego Quamara astrologa... Quamar powinien wiedzieć, co się stało z Simonem de Lancrois.

Jerozolima

Porozmawiaj z chłopcem, zaproponuj mu opiekę nad koniem, wypytaj go, o co się da, i daj mu srebrną monetę. Potem skieruj się w lewo i w prawo. Porozmawiaj z pierwszym człowiekiem spotkanym na lewo w głębi pod łukiem. Podejdź przed siebie, potem skręć w prawo i pogadaj z zielarzem. Rozwiązując jego zagadkę, połóż ziele artemizji na głowie sylwetki człowieka, cheledonię na twarzy, mallow na piersi, aniseed na lędźwiach, a St. John's Wart na nogę. Zostań jeszcze przed zielarzem, a gdy się skłoni, ciachnij sztyletem pęk cheledonii znad jego głowy (patrząc z twojej strony, wisi nieco na prawo). Przejdź w głąb bazaru i pogadaj ze złotnikiem. Poproszony przezeń o pomoc, zgódź się (Yes), a potem posmaruj list zielem cheledonii, co ujawni jego prawdziwą treść. Daj rozszyfrowany lis złotnikowi, a ten odda ci złotą szkatułkę. Zwróć szkatułkę pierwszemu z rozmówców, a ten zaprowadzi cię na ulicę Czterech Pereł.



Ruszaj przed siebie, skręć w prawo i dwa razy prosto. Wejdź w drzwi po lewej. Rozejrzyj się dookoła i weź miecz oraz dzban z wodą. Podejdź do paleniska i pogadaj z Talebem. Gdy pojawi się Isaac, pogadaj i z nim. Potem znów porozmawiaj z Talebem. Podejdź do stołu i podnieś zeń 10 kawałków golema, przy pomocy którego Isaac chce uwolnić astrologa. Podejdź do kotła w głębi i złóż golema (choć nie będzie pełen.) Zacznij od torsu, potem mu nałóż głowę, następnie prawy guzik, lewy guzik, pierwszą część prawego ramienia, drugą część prawego ramienia, pierwszą część lewego ramienia, drugą część lewego ramienia, trzecią część lewego ramienia, czwartą część lewego ramienia i piątą część lewego ramienia. Daj golemowi miecz, a potem oblej mu łeb wodą z dzbana.

Wyrazem uznania za twój szybki pomyślunek będzie wiadomość, gdzie szukać mędrca Quamara. Siedzi w ciupie... i musisz go uwolnić.

Jerozolima nocą

Weź latarnię i żelazny łom (są na końcu zaułka - lampa stoi na ziemi obok wozu, łom znajdziesz na wozie). Wróć do sklepu zielarza i zrób spektakularne włamanie, używszy łomu (trzeba ci w jakiś sposób uśpić strażników przed wieżą, gdzie trzymają Quamara). Lista składników napoju usypiającego jest pod spodem lady z prawej strony. Weź Water of Bistorte (pod ladą w szafce z lewej strony - trzeba otworzyć szafkę), Hawthorn Pollen, flaszkę (Flask) i menzurkę (Measuring Glass). Postaw menzurkę na ladzie. Wsyp do niej Hawthorn Pollen i wlej Bistorte Water. Powtórz operację. Zadymi na zielono. Wylej miksturę do flachy i wypróbuj na myszy (jak się obrócisz, znajdziesz gryzonia przy talerzu z prawej na podłodze. Cool).

Wyjdź na zewnątrz, skręć w lewo i sztyletem strąć sopel spod dachu. Potem weź zwisające z belki rzemienie, z których będzie świetna proca (sling). Nasącz sopel narkotykiem i włóż go do procy, a potem strzel pociskiem z procy w szczyt wieży, gdzie dwaj wartownicy trzymają Quamara. Bądź gotów na niespodziankę, bo gdy ci dwaj się pośpią, z wieży wyskoczy jeszcze jeden - ciachnij



go mieczem. Sztyletem odetnij mu pęk kluczy (ma je, bestia, przy lewym boku) i wejdź do wieży, a potem, używszy srebrnego klucza, otwórz zamknięte drzwi. Przejdź korytarzem w głąb. Quamar astrolog jest za trzecimi drzwiami z prawej, które możesz otworzyć niebieskim kluczem. Porozmawiaj z Quamarem. Dowiesz się, że nie wie, gdzie szukać Simona, ale kontaktuje się z nim niejaki Al-Nab, przewodnik karawan. Poprosi cię też o pewną przysługę, dając mały kryształ. Wróciwszy do kuźni, porozmawiaj z kowalem, który skieruje cię do pracowni astrologa.

Nie zwracając uwagi na Issaca, który w zasadzie dalej będzie już tylko statystą, zbierz następujące przedmioty - małą szkatułkę (small case) z półki bibliotecznej, klucz spod poduszki na kanapie po przeciwnej stronie, a potem weź duży kryształ i zębate koło z półek przy wejściu. Otwórz kluczem małą szkatułkę. Podejdź do stolika i położywszy na nim gwiezdną mapę, ułóż w odpowiednich miejscach symbole, poczynając od godziny pierwszej, i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara kładź kolejno: boar, stag, hare, knights, donkey, mermaid, dragon, peacock, hawks, stork, sheatfish, cat (odpowiednią kolejność mogłeś zobaczyć, podnosząc owoce z patery). Weź wypełnioną symbolami mapę.

Podejdź do czerwonych potrójnych drzwi i umieść gwiezdną mapę na gałce trzpienia w dole, a potem obracaj mapę tak, by górna część (ta w kształcie ćwiartki koła) wysunęła się do przodu, a potem pchnij ją sztyletem. Z boku otworzy się nisza, w której tkwi nieco zdezelowany mały golem. Wetknij mu w gałkę oczną otrzymany od astrologa kryształ. Tankred wypchnie golema na taras.

Podejdź do golema od tyłu (a co tam, można i golema!) i wetknij mu zębate koło pod łopatkę, a potem obróć mechanizm tak, by na czterech płytach pokazała się zima (białe płytki). Zajdź golema od przodu i połóż mu na łapie gwiezdną mapę, a potem umieść na mapie kryształową sferę. Obróć mapę tak, by układ gwiazd wskazał na Jerozolimę - na pasie golema zaświeci się odpowiedni napis. Obejrzyj go... i dowiedz się, gdzie szukać Al-Naba. Teraz możesz się rozprawić z Uvak Khanem, twoim niegdysiejszym kompanem, który niedawno uzurpował sobie władzę nad Jerozolimą, ale ostatnio jest dziwnie rozdrażniony, bo astrolog przepowiedział mu rychłą śmierć z rąk przybysza.

Pałac Uvak Khana

Pogadaj ze strażnikiem i oddaj mu broń. Potem porozmawiaj z Rajibem i wejdź do pałacu. Po rozmowie z Khanem zabierz się do dzieła - musisz udowodnić swe prawa do pojedynku z Khanem. Najpierw podnieś z posadzki łuk i strzałę. Potem, wziąwszy woskową laleczkę, podejdź do lampy (na prawo od Rajiba) i opuść ją.



Następnie stop lalkę we płomieniu, uwalniając duszę dziewczyny. Pierwszą próbę przebyłeś pomyślnie. Do drugiej próby weź ciężarki oznaczone cyframi 10, 10, 9 i 7 i kolejno ułóż je na drugiej szalce. Potem otwórz szufladę i wyjmij krzesiwo (lighter). Podejdź do Uvak Khana, ale bądź gotów do szybkiego zwrotu w lewo i ubicia z łuku sokoła, którego puści na ciebie podły Tatar. Potem As-Sayf w bohaterskim pojedynku zabije podłego chana (otrzymując niespodziewana pomoc od Jednookiego). Pokonawszy Mongoła, porozmawiaj z Rajibem. Potem wróć do Jerozolimy i stanąwszy przed celą Quamara, otwórz ją otrzymanym kluczem i uwolnij więźnia.

Poszukując Al-Naba przenosisz się do Karawanseraju...

Przejdź za odpoczywające wielbłądy i weź pochodnię. Pogadaj z Beduinem. Potem podejdź do grających w szachy, podnieś szkło powiększające i porozmawiaj z graczem po prawej. Pomóż mu wygrać partię - kliknij szachownicę, a potem przesuń gońca (laufra) o dwa czarne pola na ukos i ku przodowi. Na razie jednak nie będziesz jeszcze mógł wziąć mapy. Przejdź do zagrody dla owiec i porozmawiaj z Al-Nabem - to ten, który pielęgnuje owcę. Dostaniesz od niego broszę. Obejrzyj broszę korzystając ze szkła powiększającego. Potem raz jeszcze pogadaj z Al-Nabem i przejdź do ostatniego namiotu po lewej. Siedzi w nim astrolog. Weź z ziemi igłę i wciśnij nią na broszy guziki 1, 2, 5. Podejdź do mapy i przyłóż do niej złożoną broszę. Jeden z jej końców wskazuje zamek Alamut - cieszącą się bardzo złą sławą siedzibę osławionego Starca z Gór, przywódcy sekty Hasziszimi (byli to naćpani haszyszem fanatycy, którzy popełniali dla Starca okrutne morderstwa. Nazwa sekty stała się w wielu językach synonimem słowa "za-



bójca" - porównaj angielskie i francuskie "assasin" z nazwą Hasziszimi).

Wróć do Quamara i na jego pytanie: "Czy odnalazłeś to, czego szukałeś", odpowiedz twierdząco. Potem przejdź do owczej zagrody i porozmawiaj z kowalem Talebem, a następnie ponownie pomów z Al-Nabem. Zgódź się na wszystko (jeżeli nie wiesz, to podpowiemy, że zgodziłeś się na oczyszczenie szlaku karawan z krwiożerczych ghuli, które od pewnego czasu dręczą karawaniarzy). Pogadaj z kowalem Talebem - opłaci się, bo mądry kowal wie, jak wykuć broń, przed którą ghule czują respekt. Do tego potrzebne mu trzy odmiany siarki (czarna, czerwona i biała). W pojemnikach obok stajni (pod zadaszeniem) znajdziesz wielbłądzie "placki" i mysz. Wróć do namiotu Quamara i porozmawiaj z dziewczyną o siarce (sulphur). Ma ona klejnot z czarnej siarki (inne klejnoty ma też, ale te Tankreda nie interesują), ale choć dał jej go jeden z przyjaciół, gotowa jest na zamianę. Potrzebny jej sokół - bo chce go dać innemu ze swoich "przyjaciół". Sokoła ma Beduin przy bramie karawanseraju, ale żąda za niego iście łajdackich pieniędzy (co prawda, łowy z sokołami zawsze były zabawą dla bardzo bogatych - dziś też stać na nie jedynie arabskich szejków, albo Narkolumbijczyków). Teraz musisz się wykazać diabelską przebiegłością.

Najpierw włóż mysz do szklanej butli przed namiotem. Potem przejdź ku bramie karawanseraju i podpaliwszy naleśniki z nawozu od pochodni, połóż je na płachcie przed namiotem. Płachta się zajmie ogniem i właściciel sokoła zapomni o pilnowaniu ptaka. Podejdź do sokoła na grzędzie i uwolnij go, a ptak wzbije się w powietrze i zobaczywszy mysz (w butli), zanurkuje, walnie łbem w szkło i padnie bez ducha. Podejdź do "damy" (niezbyt ciężkich obyczajów) i pomów z nią jeszcze raz. Dostaniesz od niej czarny klejnot siarki i informację, że czerwoną siarkę ma twój niedawny sprzymierzeniec, Jednooki Rajib.



Rajib da ci chętnie kawał siarki, jeżeli mu pokażesz, że umiesz czytać na wodzie (jest to informacja, jaką zostawili uczeni mężowie Łacinnicy - tak nazywano na Wschodzie krzyżowców). Ze stolika przed Rajibem weź inkaust (jest w skrzyni) i karafkę z wodą (?). Przyjrzyj się pustej wazie. Napełnij ją inkaustem, a potem dolej płynu z karafki. Przyjrzyj się mieszaninie. Dowiesz się sporo o ghulach. Rajib wręczy ci też klejnot z czerwonej siarki.

Wróciwszy do kowala Taleba, daj mu swój miecz do obróbki, a potem, porozmawiawszy z Issakiem (który też chce ci pomóc i zapisze na karcie pewne zaklęcie), ułóż symbole w następującym porządku - od lewej do prawej: parabola, ośmiokąt (a właściwie tylko jego połowa), trójkąt, ośmiokąt, parabola i linia prosta. Isaac dał ci zaklęcie, które powinno cię wspomóc w walce z ghulami. Z mieczem odkutym przez kowala udajesz się na pustynię.

Pustynia

Opuść obóz. Znalazłszy się na pustyni, poszukaj krzaka, który możesz ściąć mieczem (jest po przeciwległej stronie strumienia), i leżącego na piasku turbanu. Pod żadnym pozorem nie zapuszczaj się w cieniste zagłębienie, bo marnie skończysz. Potem wróć za strumień i skieruj się do niezbyt odległego palmowego zagajnika. Znajdź leżącą na ziemi gałąź i owiń ją turbanem, a potem odszukaj samotny kamień i położywszy na nim ścięte gałęzie, walnij weń krzesiwem, by rozpalić ogień. Następnie podpal turban, zrobiwszy prowizoryczną pochodnię. Z pochodnią udaj się w Mroczne Miejsce (jaskinię ghuli) i zejdź po schodach na samo dno. Miń wodospad, zostawiając go z prawej, i idź dalej, aż znajdziesz nieco wodnych lilii. Potnij lilie mieczem i przyjrzyj im się (ikona oka). Potem ciachnij dłoń mieczem. Otrzymasz ostatni kawał białej siarki. Wróć do wodospadu i użyj na nim zaklęcia z pergaminu Isaaca. Wodospad zaleje zagłębienie i ghule zostaną zmuszone do wyjścia na powierzchnię.

Aby pokonać ghule, skacz w kierunku prawego (lub lewego) na puste miejsce, i trzymaj się tego, który odskakuje, goniąc go uparcie, aż się zatrzyma (a odskoczy drugi). Potem skocz na tego, który się zatrzymał. Bestie zostaną pokonane mieczem kowala. Po powrocie zobaczysz dziwacznego trubadura, a potem nadciągną rabusie - na szczęście Tankred rozpozna wśród nich starego kompana Caradoca.

Gdy skończy się animacja, porozmawiaj z każdym przy ognisku i wypytaj wszystkich o Starca z Gór. Gdy zaśniesz i we śnie zetrzesz się z miotającym ogniste kule wrogiem, wezwij na pomoc (ze swego inventory) Caradoca.

Za swe trudy doczekasz się pięknego i budzącego spore nadzieje napisu: "Ciąg dalszy nastąpi"...

El General Magnifico

QUAKE III: TEAM ARENA

UZBROJENIE

Standardowe uzbrojenie z Quake 3: Arena zostało uzupełnione o kilka nowych pozycji - oto one.

• The Chaingun
Prosto z Wolfensteina i Dooma do nowego Quake'a trafia chaingun. Zadaje naprawdę duże obrażenia zarówno celom opancerzonym, jak i słabo chronionym. Jedyną wadą jest ogromne zapotrzebowanie na amunicję. Używając tej broni, cały czas zwracaj uwagę na to, ile zostało ci naboi.

• The Nailgun
Wariacja oryginalnego nailguna z Quake'a; tym razem przygważdża wrogów podobnie do shotguna, z lufy wylatuje prawdziwa chmura gwoździ, która pokrywa dość spory obszar. Z niewielkiej odległości, przy odrobinie szczęścia, zlikwidujesz przeciwnika jednym strzałem.

• The Prox Launcher
Prox (lub Proximity) Launcher wystrzeliwuje miny, które przyczepiają się do dowolnej powierzchni. Jedyna rzecz, którą musi zrobić przeciwnik, to wejść w zasięg sensorów takiej miny. Zapewniam was, że jego mina nie będzie wtedy wesoła.

Na koniec trzeba jeszcze powiedzieć, że zmieniła się nieco zasada działania railguna. Teraz efekt strzału z tej broni jest coraz słabszy, wraz z rosnącą odległością. Innymi słowy, jeśli przeciwnik znajduje się bardzo daleko, daruj sobie strzelanie.

POWERUPS

Drużynowe

Każda drużyna otrzymuje pewien zestaw powerupów, więc nie zawsze w grze będą występować wszystkie. Działanie tych przedmiotów jest stałe aż do momentu śmierci gracza, który ich używa. Ponadto te przedmioty nie podlegają respawnowi, a pojawiają się na nowo dopiero wtedy, gdy zginie gracz, który ich używał.

• A
Powerup regenerujący stan amunicji przywraca jej ilość do poziomu, jaki broń miała zaraz po znalezieniu jej (na przykład wyrzutnia rakiet po znalezieniu ma pięć pocisków, więc ten powerup zregeneruje poziom amunicji do pięciu rakiet). Ponadto wzrasta szybkostrzelność broni.

• D
Działanie bardzo proste - dwukrotnie zwiększa obrażenia zadawane przez broń. Wyobraź sobie tylko: te dwa razy połączone z quad damage - ośmiokrotne obrażenia!

• G
Ten powerup powiększa poziom zdrowia i pancerza do 200 i pozwala na utrzymanie ich na tym poziomie. Ponadto zdrowie (pancerz nie) jest regenerowane o około 15 punktów co 2 sekundy. Bardzo użyteczna rzecz.

• S
Zwiększa szybkość poruszania się postaci, wysokość skoków, pozwala na wykonywanie szybszych ataków i nieznacznie powiększa zadawane obrażenia. Niestety, używając tego powerupa nie możesz korzystać z pancerza, co jest niezbyt przyjemne.

Przenoszone przedmioty

Tak jak w Quake 3: Arena, tutaj możesz znaleźć kilka przedmiotów, których używasz, kiedy tylko chcesz.

Atak kamikaze jest śmiertelnie niebezpieczny. Jeśli jakąś postać otaczają czaszki, możesz być pewien, że posiada ten właśnie przedmiot. Użycie go wywołuje wielką czarną eksplozję, która niszczy wszystko, co znajduje się w jej wnętrzu, i znacznie uszkadza to, co znajdzie się w zasięgu fali uderzeniowej.

Po użyciu nietykalności postać gracza zostaje otoczona sferą. Daje ona całkowitą ochronę przed wszystkimi zagrożeniami oprócz min zbliżeniowych (prox mine). Dodatkowo postać korzystająca z nietykalności nie może się poruszać, może jedynie stać w miejscu, obracać się i strzelać.

KLANY

Każdy klan składa się z pięciu postaci. W zależności od trybu rozgrywki będziesz miał dostęp do niektórych z nich. Każda z postaci w klanie ma jakąś specjalizację, nie oznacza to jednak, że dana postać nie potrafi robić nic innego.

• Crusaders
Darkangel (Aidami) - ogólne, dowódca
Bradamente (Human) - obrońca
Lionheart (Human) - napastnik
Furioso (B'Rakku) - ogólne
Aroa (B'Rakku) - napastnik

• Intruders
Morgan (Human) - napastnik, dowódca
November (Aidami) - ogólne
Punisher (Human) - napastnik
Gaunt (Undead) - obrońca
Whyrlwynd (B'Rakku) - napastnik

• Strogg
Enforcer (Human) - obrońca, dowódca
Icarus (Aidami) - napastnik
Gammy (Undead) - ogólne
Gladiator (Human) - obrońca
Paracyte (B'Rakku) - ogólne

The Fallen

Neptune (B'Rakku) - ogólne, dowódca
Abominator (Aidami) - napastnik
Sinister (Human) - obrońca
Stalker (Human) - obrońca
Ursula (B'Rakku) - napastnik

Pagans

Warlokk (Aidami) - napastnik, dowódca
Callisto (Human) - obrońca
Khan (Human) - napastnik
Deadeye (Undead) - obrońca
Gargouille (Undead) - ogólne

KOMENDY

Quake 3: Team Arena ma wbudowany system wydawania rozkazów, który jest używany zarówno podczas rozgrywki z ludźmi, jak i z botami. Wydając rozkaz, trzeba brać pod uwagę, że tak boty, jak i ludzie mogą nie zechcieć go wykonać.

• Attack
Jeśli chcesz, żeby twoi kompani zaatakowali, powiedz im o tym. Ten rozkaz wyśle bota (lub osobę) do ataku na bazę przeciwnika. Pamiętaj, że samotny napastnik ma nikłe szanse na przeprowadzenie skutecznego ataku.

• Defend
Ten rozkaz spowoduje wysłanie bota/człowieka do własnej bazy w celu jej obrony. W przypadku botów wygląda to tak, że wracają do bazy, po czym zaczynają patrolować jej obrzeża, co czasem może spowodować, że miejsca rzeczywiście ważne będą pozostawać bez obrony. Innymi słowy, nie ufaj temu rozkazowi na 100%.

• Camp
Mimo iż ten rozkaz wygląda na bardzo prosty, jest jednym z najbardziej użytecznych, jakie posiadasz. Dzięki niemu osoba wydająca rozkaz działa jak marker. Po jego wydaniu bot/człowiek przybędzie na miejsce, gdzie padł rozkaz, i zostanie tam, atakując każdego przeciwnika, który pojawi się w zasięgu broni. Od czasu do czasu bot/człowiek wykonujący ten rozkaz będzie musiał oddalić się od miejsca, którego broni, w celu znalezienia amunicji, apteczek itp. Pamiętaj, że ta komenda może dość skutecznie zastąpić rozkaz obrony, gdyż po jej wydaniu bot/człowiek będzie stał dokładnie w miejscu, które ma być chronione.

• Follow
Komenda ta każe botom/ludziom iść za dowódcą i przy okazji chronić go przed atakami przeciwnika. Rozkaz ten będzie szczególnie często używany w trybach CTF, 1FCTF i Harvester, gdyż to właśnie dowódca najczęściej będzie tym, kto będzie nosił flagę czy czaszki.

• Escort
Rozkaz bardzo podobny do powyższego. Jedyna różnica polega na tym, że po jego wydaniu boty/ludzie będą chronić nie dowódcę, a postać, która właśnie przenosi flagę lub czaszki. Dzięki temu dowódca, oddalony od właściwego miejsca akcji, może postarać się o to, żeby bot/człowiek przenoszący ważne rzeczy był odpowiednio chroniony.

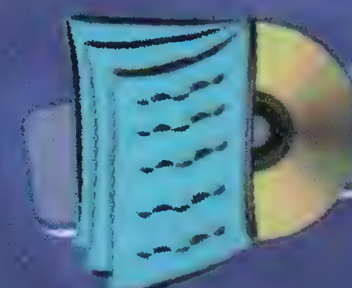
• Retrieve
Jeśli będziesz sobie radził niezbyt dobrze, z pewnością będziesz często używał tego rozkazu w trybach CTF/1FCTF. Po jego wydaniu boty/ludzie zrobią wszystko, aby odzyskać flagę, którą przeciwnik wykradł z twojej bazy.

• Patrol
Ten rozkaz będzie używany raczej rzadko, po jego wydaniu boty zaczynają patrolować teren, co i tak najczęściej robią same, bez rozkazu. Wydawaj go, jeśli boty z jakiegoś powodu będą stały w miejscu, gdy jest to niewskazane.

TRYBY ROZGRYWKI

Każdy tryb rozgrywki w Quake 3: Team Arena rządzi się własnymi prawami i ma inne cele. Wszystkie drużyny mają swój własny cel oznaczony kolorem. Jeśli jesteś w drużynie czerwonej, cel oznaczony jest na czerwono, jeśli w niebieskiej - oznaczony jest na niebiesko.

• Capture the Flag (CTF)
Najpopularniejszy z trybów rozgrywki wieloosobowej nie uległ większym zmianom w Team Arena. Aby wygrać, musisz określoną liczbę razy wykraść flagę z bazy przeciwnika i przynieść ją do swojej bazy (przy czym twoja własna flaga musi się w tym momencie znajdować w twojej bazie). Jeśli w tym momencie twojej flagi nie ma w bazie, aby zdobyć punkt, musisz ją odzyskać. Znajdź przeciwnika, który niesie twoją flagę, zabij go i zabierz flagę z powrotem. Pamiętaj, że flaga zostaje tam, gdzie padł przeciwnik niosący ją, dlatego uważaj, aby nie postrzelić go w miejscu, które z jakiegoś powodu jest dla ciebie nieosiągalne. Wyjątkiem jest śmierć w wyniku głupoty lub braku umiejętności (czyli wpadnięcie do lawy itp.) - w takim wypadku flaga wraca do bazy.



• **One Flag CTF (1FCTF)**
Zasady są ogólnie takie same, jak w oryginalnym CTF. Wyjątek polega na tym, że zadaniem jest złapanie białej flagi znajdującej się na środku mapy i zaniesienie jej do bazy przeciwnika. Reguły dotyczące śmierci zawodnika niosącego flagę pozostają bez zmian.

• **Overload (OLD)**
Scenariusz jest bardzo prosty, ale jednocześnie niezmiernie dynamiczny. Zadaniem jest znalezienie obelisku (Skull Obelisk) należącego do drużyny przeciwnika i wpakowanie w niego takiej ilości amunicji, aby eksplodował. Obelisk w miarę przyjmowanych obrażeń zmienia kolor - gdy stanie się czerwony, oznacza to, że zaraz wybuchnie. Eksplozja nie zagraża twoim zawodnikom. Żeby zadanie nie było zbyt łatwe, obelisk regeneruje co sekundę piętnaście punktów obrażeń, więc musisz naprawdę mocno się postarać, aby go zniszczyć.

• **Harvester (HRV)**
Jeśli kwintesencją grania w Quake'a jest dla ciebie fragowanie, ten tryb z pewnością ci się spodoba. Aby wygrać, "wystarczy" przenieść odpowiednią liczbę czaszek do odpowiedniego miejsca na terenie wroga. Aby "wygenerować" czaszki, musisz fragować przeciwników. Za każdego fraga przy generatorze czaszek (który zazwyczaj znajduje się w centrum mapy) pojawi się jedna czaszka. Za każdego zabitego czerwonego pojawi się czerwona czaszka, a za niebieskiego - niebieska. Kolejnym, bardziej zabawnym krokiem jest przeniesienie odpowiedniej liczby niebieskich (jeśli jesteś w drużynie czerwonych) czaszek do bazy niebieskich. Jeśli chcesz odebrać czaszki przeciwnikowi, musisz zabierać je spod generatora lub ewentualnie zlikwidować przeciwnika przenoszącego czaszki (te ulegają wtedy zniszczeniu). Jeśli należysz do drużyny niebieskich, musisz postępować dokładnie odwrotnie (tzn. zanosić czerwone czaszki do bazy czerwonych).

MEDALE I PUNKTY

Oto sposoby, jakimi można zdobyć sporą liczbę punktów. Zauważ, że w zależności od trybu rozgrywki nie wszystkie są dostępne.

• **Capture Bonus: 100 (CTF, 1FCTF, HRV)**
Otrzymujesz ten bonus za każdym razem, gdy uda ci się przeprowadzić udaną akcję przeciw wrogiej drużynie. Innymi słowy, za każdym razem, gdy zabierzesz przeciwnikowi flagę i przyniesiesz ją do swojej bazy, za każdym razem, gdy zabierzesz białą flagę i zaniesiesz ją do bazy przeciwnika lub za każdym razem, gdy przeniesiesz wszystkie swoje czaszki do bazy przeciwnika - otrzymujesz 100 punktów.

• **Destroy Obelisk: 100 (OLD)**
Cóż, sprawa jest prosta - zniszcz obelisk przeciwnika, a otrzymasz prezent w postaci 100 punktów.

• **Team Bonus: 25 (CTF, 1FCTF)**
Za każdym razem gdy ktoś z twojej drużyny zdobędzie Capture Bonus, reszta jego towarzyszy otrzymuje po 25 punktów.

• **Frag Carrier Bonus: 20 (CTF, 1FCTF, HRV)**
Zauważyłeś kogoś biegnącego z twoją flagą lub z czaszkami koloru twojej drużyny? Zniszcz gościa i zgarnij 20 dodatkowych punktów.

• **Recovery Bonus: 10 (CTF)**
Za każdym razem gdy uda ci się odbić skradzioną flagę i przynieść z powrotem do własnej bazy, otrzymasz dodatkowe 10 punktów.

• **Flag Bonus: 10 (CTF, 1FCTF)**
Wystarczy znaleźć i zabrać flagę przeciwnika, aby zdobyć ten bonus.

• **Defense Bonus: 10 (ALL)**
Aby zdobyć ten bonus, trzeba zabić kogoś koło swojej bazy lub obelisku.

• **Assist Bonus: 10 (CTF)**
Jeśli twoja drużyna ma flagę przeciwnika, a przeciwnik twoją, a ty odbierzesz swoją flagę i tym samym umożliwisz zdobycie punktów swojej drużynie, dostajesz ten bonus.

• **Protection Bonus: 5 (CTF)**
Ktoś krzywdzi twojego towarzysza niosącego flagę? Zabij go, aby zdobyć te punkty.

• **Guardian Bonus: 2 (CTF, HRV)**
Za każdym razem gdy zabijesz kogoś w pobliżu towarzysza niosącego flagę/czaszki, otrzymasz 2, a nie 1 punkt.

• **Damage Obelisk: 1 (OLD)**
Za każde 10 punktów obrażeń zadanych obeliskowi otrzymasz 1 punkt.

• **Frag: 1 (ALL)**
Zabij przeciwnika w najzwyczajniejszych okolicznościach, a zgarniesz za to 1 punkt.

• **Death Penalty: -1 (ALL)**
Jeśli zabijesz się sam lub zabijesz swojego towarzysza, tracisz 1 punkt.

Medale wprawdzie nie dają żadnych punktów, ale można się nimi pochwalić przed znajomymi. Quake 3: Team Arena wprowadza trzy nowe medale.

Za każdym razem gdy zdobędziesz flagę/czaszki i odniesiesz je w odpowiednie miejsce, zdobędziesz punkt i dostaniesz ten medal.

Za każdym razem gdy uczestniczysz w zdobyciu punktów za odniesienie flagi/czaszek (np. niesiesz flagę przez fragment drogi lub fragujesz przeciwników koło swojej bazy w czasie, gdy kto inny przynosi do niej flagę przeciwnika), dostajesz ten medal.

Zdobywasz ten medal, fragując przeciwnika, gdy on lub ty znajdujecie się blisko celu (bazy przeciwnika itp.).

PLANSZE

• **mpteam1 - Base Siege**
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Plasma Gun, Nailgun, Prox Launcher.

Ta plansza jest dobra dla graczy preferujących zarówno ofensywny, jak i defensywny styl walki. Nie ma tu zbyt wiele miejsca, więc możesz spodziewać się naprawdę żywej akcji. Do tego jedyna droga do celu prowadzi po schodach, z jednej lub z drugiej strony, a następnie przez akcelerator lub odskocznię, które znajdują się naprzeciw celu.

Między bazą twoją a przeciwnika znajdziesz kilka korytarzy z ostrymi zakrętami, są one idealnym miejscem do kampowania. Gdy tylko zobaczysz mordę przeciwnika, odpalaj rakietę albo wal z nailguna - efekt murowany.

Najcięższe walki będą się toczyły w centrum mapy, w miejscu z czterema odskoczniami. Znajduje się tam kilka platform z powerupami i z jedną czerwoną zbroją. Możesz się spodziewać, że sprytny przeciwnik będzie na ciebie czekał właśnie na tych platformach. Jeśli chcesz temu zapobiec, daj powerupa regenerującego amunicję postaci z prox launcherem, która musi jak najszybciej pobiec w pobliże odskoczni i obrzucić całą okolicę minami (szczególnie skoncentruj się na czerwonej zbroi). Taka akcja spowoduje, że przeciwnik będzie musiał się trochę namęczyć, zanim zaprowadzi porządek.

Dobre miejsce do przeprowadzenia ataku na bazę znajduje się dokładnie naprzeciw niej. Wystarczy wybić się z odskoczni (znajdziesz na niej powerupa i zbroję), wskoczyć do korytarza, a tam strafe'ować jak szalony, aby zlikwidować obrońców (ew. biec od razu w stronę obelisku).

CTF
Bazę przeciwnika najlepiej atakować Scoutem, spróbuj po prostu wymanewrować przeciwnika i ukraść jego flagę. Większość graczy rozprasza członków swojej drużyny po mapie i zostawia tylko jednego do pilnowania bazy. Jeśli tylko ten pojedynczy strażnik nie jest bardzo dobrym strzelcem, powinieneś dostać się do bazy przeciwnika w jednym kawałku.

Trudniej wygląda sprawa z ucieczką do własnej bazy, teraz przeciwnik będzie cię ścigał. Nie wzywaj od razu posiłków, bo twoja baza zostanie bez ochrony. Przeciwnik siedzący gdzieś na środku mapy wypatrzy twoich ludzi i wykorzysta okazję do zaatakowania bazy. Dlatego postaraj się dotrzeć z flagą do środka mapy. Dopiero tam wezwij na pomoc swoich towarzyszy - idąc z bazy zobaczą najprawdopodobniej plecy przeciwników, a ci nawet nie będą wiedzieli, co ich zabiło.

Jeśli chodzi o obronę bazy, to, jak już wspomniałem, dobrze jest zacząć ją już na środku mapy, żeby wiedzieć, co porabia przeciwnik. W samej bazie przede wszystkim zaminuj co się tylko da - szczególnie środkową odskocznię. Zwracaj też baczną uwagę na odskocznię z żółtą zbroją, bo tędy przeciwnik będzie prowadził większość ataków.

1FCTF
Środek mapy jest tu szczególnie ważny. Nie zawracaj sobie głowy minowaniem tego terenu, tylko cały czas bądź gotów do eskortowania osoby, która zabrała flagę. Jeśli zdominujesz środek - zdominujesz całą rozgrywkę.

HRV
Strategia w tym trybie nie różni się znacznie od 1FCTF poza tym, że musisz wyznaczyć dwóch ludzi, którzy zajmą się bieganiem wkoło i fragowaniem. Zbieraniem czaszek zajmie się Scout.

• **mpteam2 - Fallout Bunker 0225**
Uzbrojenie: Shotgun, Rocket Launcher, Railgun, Prox Launcher, Chaingun.

Kwintesencją tego małego poziomu (mniejszego od pierwszej mapy) jest system podziemnych tuneli, w których znajdziesz pancerz, życie i amunicję.

Najbardziej śmiercionośną broń znajdziesz bardzo blisko własnej bazy. Dlatego obrona przed atakami przeciwnika będzie dość łatwa, szczególnie jeśli masz w drużynie kilku snajperów.

Biała flaga i generator czaszek są bardzo łatwo dostępne zarówno z góry, jak i z dołu mapy. Dlatego też na tej mapie dość ciężko jest przejąć zdecydowaną kontrolę nad centrum mapy - za łatwo tam dotrzeć. Nie staraj się więc walczyć o utrzymanie tego terenu, a tylko wpadaj tam, zaraz gdy pojawi się flaga. Dobrym pomysłem jest trzymanie któregoś z zawodników w tunelu, wystarczy tylko wyskoczyć.

CTF
Największą frajdę na tym poziomie sprawiają ciche ataki. Zmieniaj co jakiś czas drogę, którą dostajesz się do bazy przeciwnika, żeby ten się nie nudził i nigdy nie wiedział, z której strony nadejdziesz. Jeśli czujesz się naprawdę dobry, wyślij trzech swoich ludzi - każdego jednym wejściem - i postaraj się sfragować kilku obrońców, wtedy w pościg ruszy mniejsza ich liczba.

1FCTF
W tym trybie duże znaczenie ma system tuneli. W pobliżu środka znajdziesz dwie odskocznie, które wystrzelą cię prawie pod samą białą flagę. Jeśli będziesz miał szczęście, zaskoczysz przeciwnika i zabierzesz mu flagę sprzed nosa.

HRV
Tunele są tutaj również bardzo ważne, pozwalają w łatwy sposób dotrzeć zarówno do generatora czaszek, jak i do miejsc, w które trzeba je odnieść. Pamiętaj o tym, że zawodnik, który zabierze czaszki i niesie je do celu, potrzebuje co najmniej dwóch towarzyszy do ochrony.

OLD
Tutaj wspaniale sprawdza się taktyka partyzancka, szybki atak za pomocą wyrzutni rakiet i błyskawiczny odwrót, zanim przeciwnik połapie się, w czym rzecz. Jeśli masz powerupa powiększającego dwukrotnie siłę rażenia broni, korzystaj z chainguna, dostań się do bazy przeciwnika za pomocą odskoczni, stań twardo w miejscu i otwórz ogień. Powinieneś zarówno wykosić przeciwników, jak i mocno uszkodzić obelisk.

• **mpteam3 - Inner Sanctums**
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Rail Gun, Prox Launcher, Shotgun.

Bardzo miła, średniej wielkości mapa, która sprawia wrażenie powiększonej mpteam1. Są tu dwa wejścia - schodami po le-

wej i prawej stronie - oraz odskocznia prowadząca do celu. Prawdę mówiąc, gracze ofensywni nie będą się tu czuli najlepiej. Za to ci, którzy lubią odpierać ataki, będą w siódmym niebie.

Aby dostać się do bazy przeciwnika, trzeba skorzystać z jednej z dwóch dostępnych dróg. Pierwsza to akcelerator w samym środku (tylko z jego pomocą można zdobyć specjalny przedmiot). Druga prowadzi przez most dokładnie pod akceleratorami. Z tej właśnie drogi trzeba korzystać grając w 1CFTF i Harvester, bo flaga/generator czaszek znajduje się dokładnie na środku mostu. Biegając po moście, bądź ostrożny, nie należy on do szerokich, a pod spodem jest tylko próżnia. Dlatego uważaj na miny i eksplozje rakiet, które mogłyby cię strącić na dół.

CTF
Nie masz tutaj zbyt wielu sposobów na atak z zaskoczenia, zazwyczaj przeciwnik będzie widział twoje nadejście.

Staraj się zwracać baczną uwagę na zachowanie przeciwnika. Jeśli wysyła dwóch ludzi do twojej bazy, ty pozostaw dwóch do jej obrony, jeśli wyśle tylko jednego - ty wyślij dwóch. Nie będzie łatwo, szczególnie grając przeciwko doświadczonym graczom.

1FCTF
Wspaniały tryb dla miłośników railguna. Ustawiają się koło rampy po twojej stronie i powiększają widok na okolice białej flagi, a gdy tylko pojawi się tam przeciwnik, strzelają. W ten sposób przygotowują teren dla Scouta, który manewruje tak, żeby zabrać flagę, i unikając śmierci zanosi ją do bazy.

HRV
Tutaj również bardzo dobrze działa połączenie railguna ze Scoutem. Ten drugi spokojnie czeka, a w tym czasie posiadacz railguna fraguje, zdobywając nowe czaszki. Gdy zbierze się ich odpowiednio dużo, Scout biegnie, aby zabrać je do bazy. Jego ochronę stanowią ludzie pilnujący bazy - zawodnik z railgunem powinien zostać na swoim miejscu.

OLD
Baza nie jest najlepszym miejscem do obrony, możesz zostać zaatakowany z boku lub poprzez odskocznię. Gdy tylko masz okazję, minuj schody i górne piętro, w ten sposób osłabisz nieco ataki.

• mpteam4 - Scornforges
Uzbrojenie: BFG10k, Chaingun, Rocket Launcher, Prox Launcher, Railgun, Lighting Gun, Plasma Gun.

Bardzo sympatyczna mapa dla graczy, którym zdarza się popełniać błędy - tu jest na to miejsce.

Twoja baza jest zawieszona w powietrzu i otoczona mgłą śmierci. Oznacza to, że aby się do niej dostać, musisz korzystać z akceleratorów i odskoczni. Nie jest to jednak bezpieczna zabawa, wystarczy trafienie z czegokolwiek, aby taki skok skończył się tragicznie.

Pojawiający się od czasu do czasu teleporter (czasem jest to kamikaze) przenosi cię do ukrytego pomieszczenia, w którym znajduje się BFG10k oraz dwa kolejne teleportery. Jeden przenosi cię na akcelerator przed bazą niebieskich, a drugi czerwonych. Teleporter (lub czasem kamikaze) można znaleźć na środku mostu. Warto zwrócić uwagę na fakt, że ten most jest w miarę bezpieczny, pod nim znajduje się trochę miejsca, gdzie można bezpiecznie spaść. Tam też znajdziesz białą flagę/generator czaszek.

Korzystając z odskoczni naprzeciwko bazy, możesz wskoczyć na półkę zwróconą w stronę bazy. Stojąc na niej, użyj powiększenia z rail guna i koś przeciwników jednego po drugim.

Korytarze na tej mapie nie należą do ciekawych, są wąskie i proste. Dlatego unikaj walki w nich i staraj się wyciągnąć przeciwnika do swojej bazy lub na most, gdzie przy odrobinie szczęścia wykąpiesz go w śmiertelnej mgle.

CTF
Atak przeprowadzany przy pomocy dwóch zawodników zdziała tutaj cuda. Jeśli masz w drużynie bardzo dobrego użytkownika railguna, ustaw go nad półką skierowaną w stronę twojej bazy i zostaw tam, aby chronił ją przed atakami. Jeśli nie czujesz się zbyt pewnie z jednym obrońcą, zostaw w bazie dwóch ludzi.

1FTCT/HRV
Flaga/generator czaszek znajdują się pod mostem. Aby osiągnąć jak najlepsze wyniki, zmieniaj zawodników, którzy przenoszą flagi/czaszki do celu. Gdy jeden właśnie odnosi, pozostali czekają na pojawienie się nowej flagi/czaszek, które zabierają jak najszybciej.

OLD
Masz naprawdę sporo możliwości zaatakowania bazy przeciwnika, dlatego możesz spokojnie rozciągnąć swoją obronę na przedpole. Dzięki temu przy odrobinie szczęścia zapobiegniesz bliższemu kontaktowi zawodników przeciwnika z twoją bazą. Zwracaj baczną uwagę na tunele prowadzące do twojej bazy i minuj je jak najczęściej.

• mpteam5 - Teamwerkz
Uzbrojenie: Shotgun, Rocket Launcher, Railgun, Plasma Gun, Nailgun, Prox Launcher, Chaingun.

Kolejna mapa średniej wielkości, ale skonstruowana tak, że daje naprawdę dużo miejsca do popisu. Są tu miłe wodociągi, korytarze, pomieszczenia i trzypoziomowa baza, słowem: mnóstwo miejsca do obrony, ale też do wciągania przeciwnika w pułapki.

Konstrukcja bazy nie należy do skomplikowanych. Najniższy poziom jest cały zalany wodą, kolejny posiada dwa wyjścia (albo wejścia) po lewej i prawej stronie. Na samej górze znajdują się kolejne dwa wyjścia i odskocznia. Na pierwsze suche piętro możesz dostać się z zalanych wodą kanałów. Zazwyczaj pozwoli ci to ominąć ludzi kręcących się na górze, ale będziesz się musiał wspinać, a wtedy jesteś bardziej podatny na ataki. Wchodzenie do bazy przez wejścia po lewej i prawej stronie jest drogą szybszą i często zaskakuje przeciwnika, tyle tylko że zazwyczaj trzeba pokonać strażników pilnujących na zewnątrz. W środku bazy nie zaszkodzi zostawić kogoś, kto będzie kampował w pobliżu celu.

Wyjścia na drugim i trzecim poziomie bazy prowadzą do miejsca, z którego możesz się dostać na wszystkie poziomy. Tutaj też, na moście położonym najwyżej, znajdziesz białą flagę/generator czaszek. Pod tym mostem znajdziesz specjalny przedmiot (zazwyczaj kamikaze). Wyjścia na trzecim poziomie prowadzą na półkę, skąd można bardzo skutecznie ostrzeliwać się z railguna. Stojąc tam, zwracaj baczną uwagę na to, co się dzieje w wodzie, nurkując można się dostać do wnętrza bazy i przy okazji zdobyć czerwony pancerz (w pierwszym miejscu, gdzie można się wynurzyć).

Wyjścia z drugiego poziomu prowadzą do systemu korytarzy, gdzie znajdziesz regeneration (patrz w instrukcji), czyli przedmiot, który będzie niezwykle przydatny, jeśli zechcesz ponurkować.

Pamiętaj, że rozmiarów bazy możesz użyć na swoją korzyść. Jeśli masz flagę przeciwnika, a on ma twoją, ukrywaj się, dopóki nie odzyskasz swojej flagi. Nie stój w jednym miejscu.

CTF
Mapa tej wielkości aż prosi się o większą liczbę zawodników. Najlepszą kombinacją, która się tu sprawdza, jest dwóch atakujących i dwóch broniących. Gdy tylko któryś z twoich zdobędzie flagę, od razu daj mu ochronę, a pozostali dwaj gracze niech bronią bazy.

1FCTF
Tu bardzo dobrze sprawdza się taktyka 1-2-1 (jeden broni bazy, dwóch pilnuje obszaru z białą flagą, a jeden stara się ją złapać i zanieść do celu). Jeden z gości powinien stać na półce i kosić z railguna wszystkich, którzy zbliżą się do flagi, drugi likwiduje tych, którym udało się przeżyć.

HRV
Taktyka różni się niewiele od stosowanej w 1FCTF, tyle tylko że na środku mapy działa tu trzech zawodników, a jeden zostaje, by bronić bazy. Gdy tylko któryś z zawodników zdobędzie odpowiednią liczbę czaszek, od razu daj mu ochronę i uważając na przeciwnika, rusz w kierunku celu.

OLD
Masz wiele sposobów na wykonanie zadania. Dobrze sprawdza się taktyka ataku i szybkiego odwrotu, ale można też spróbować natarcia trzema zawodnikami. Dwóch zajmuje się likwidowaniem przeciwników broniących obelisku, a jeden (z chaingunem i powerupem powiększającym zadawane uszkodzenia) rozwala sam obelisk.

• mpteam6 - Vortex Portal
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Railgun, Plasma Gun, Nailgun.

Mała, zabawna i bardzo szybka mapa, dzięki niej dowiecie się co naprawdę oznaczają słowa "szybki transport". Żeby było naprawdę zabawnie, cała mapa to kilka platform zawieszonych w próżni, więc jeden nieostrożny krok i koniec z tobą. I jeszcze jedna rzecz - tu nie ma gdzie się schować.

Każda z baz jest podzielona na siedem platform. Na dwóch z nich znajdują się akceleratory, które wstrzeliwują cię w portale prowadzące do bazy przeciwnika. Na najniższej platformie znajduje się odskocznia, dzięki której dostaniesz się na środek mapy.

W bazie cała zabawa polega na jak najszybszym wskoczeniu na samą górę i zabraniu tego, co jest ci potrzebne.

Obszar środkowy to miejsce, w którym znajdziesz białą flagę/generator czaszek. Próbując się tu dostać, bądź bardzo ostrożny, odskocznie są dość mocne, więc za duży rozpęd lub zabłąkana rakieta mogą wysłać cię w kosmos.

Na platformie z tyłu znajdziesz trochę broni i powerupów.

Użytkownicy railgunów będą tu mieli niezłą zabawę. Wystarczy spokojnie czekać na przeciwników wyskakujących z portali i strzelać do nich jak do kaczek.

Jeśli ktoś cię ściga i wskoczył za tobą do portalu, użyj invicibility (o ile masz ten przedmiot). Zawiśniesz w przestrzeni, a ten, kto skoczył za tobą, zginie, ty zresztą też, tyle że chwilę później.

CTF
Niewiele tu można poradzić, walka o zdobycie flagi będzie bardzo ciężka. Gdy już ją zdobędziesz, biegnij jak szalony w stronę swojej bazy i módl się, aby osoba jej broniąca potrafiła zająć się przeciwnikami, którzy cię ścigają.

1FCTF/HRV
Wszystko, co istotne, będzie się rozgrywało na środku mapy. Jest tu mało miejsca i bardzo łatwo spaść lub samemu kogoś strącić. Gdy zdobędziesz białą flagę/czaszki, będziesz musiał dostać się do bazy przeciwnika, więc potrenuj manewry powietrzne, szczególnie rocket jumping.

OLD
Jedyną rzeczą, która różni tą mapę od innych, jest mur otaczający obelisk. Żeby przeprowadzić skuteczną akcję, będziesz musiał się na niego wspiąć. Przeciwnicy nie pozostawią ci zbyt wiele czasu, więc przygotuj się na to, że będziesz musiał wystrzelić jedną, dwie rakiety i uciekać.

• mpteam7 - The Capture Chamber
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Plasma Gun, Railgun, Chaingun.

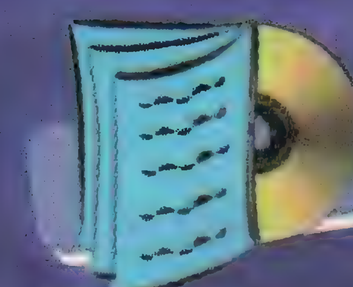
Kolejna mała mapa, ale za to należy do najwyższych, na jakich przyjdzie ci grać. Jest tu mnóstwo miejsca u góry i u dołu, więc walki powietrzne odbywają się tu dość często.

Twoja baza składa się z dwóch poziomów. Wszystkie przedmioty i powerupy znajdują się na dole, a w szerokim korytarzu, za schodami, znajdziesz żółtą zbroję (w pobliżu znajdziesz również invicibility/kamikaze).

Większość przeprowadzanych ataków zaczyna się podobnie, z pustymi rękoma. Jednak zanim dotrzesz do bazy przeciwnika (lub on do twojej), obłowisz się na tyle, żeby wywołać małe piekiełko. Brak prox launcherów sprawia, że obrona na tej mapie wymaga naprawdę sporej koncentracji.

Do bazy prowadzą dwie pary schodów oraz akcelerator/odskocznia na samym dole. Korzystając ze schodów, masz spore szanse na zaskoczenie przeciwnika. Jednak jeśli zależy ci na szybkości, korzystaj z odskoczni.

Centralny obszar mapy jest na tyle duży, że przy odrobinie chęci można przejąć nad nim kontrolę. Zostaw jedną osobę, która będzie bronić celu w bazie, a resztę rozprosz po centrum mapy. Jeśli masz dobrych partnerów, taka wysunięta obrona może



być naprawdę skuteczna. W centrum mapy znajdziesz białą flagę/generator czaszek.

CTF

Jak najszybciej musisz zdobyć przewagę nad przeciwnikiem. To on musi się męczyć z przełamaniem twoich linii. Postaraj się, żeby żaden z zawodników przeciwnej drużyny nie miał czasu dłużej się zastanowić, ciągle atakuj ich flagę, a sprawisz, że nie będą mieli czasu zdobyć twojej.

1FCTF/HRV

I znów połowę czasu spędzisz w centrum mapy. Nie musisz w specjalny sposób bronić flagi czy generatora, ale na wszelki wypadek zostaw kogoś trochę z tyłu, żeby mógł przeszkodzić przeciwnikowi w zdobyciu punktów. W zamkniętych przestrzeniach zdobędziesz mnóstwo czaszek, używając plasma guna i chainguna.

OLD

Postaraj się zająć czymś zawodników na dole, a w tym czasie ustaw jednego ze swoich ludzi na górze. Im bardziej będziesz się starał na dole, tym większa jest szansa, że stojący u góry zawodnik będzie mógł po prostu strzelać do obelisku.

• mpteam8 - Assasin's Roost
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Railgun, Plasma Gun, Nailgun, Prox Launcher.

Mapa dla wytrwałych. Potrafi być naprawdę zabawna, ale niektórych może frustrować ciągłe bieganie po niekończących się korytarzach i tunelach. Gracze ofensywni będą się tu czuli całkiem nieźle, mnóstwo opancerzenia i broni w pobliżu wejścia do bazy sprawia, że mogą atakować tak, jak lubią.

Każda z baz została zbudowana jako zamek schowany w górze. Tak, baza jest ukryta we wnętrzu wzgórza. Prowadzi do niej tylko jedna droga, od góry, przez most, ale idąc tamtędy, trafiasz w istny labirynt korytarzy i pomieszczeń. Łatwo się tam pogubić zarówno atakującym, jak i broniącym się, dlatego zanim zaczniesz poważnie grać na tej mapie, dobrze się z nią zapoznaj (w konsoli wpisz komendę/devmap mpteam8).

Na prawo od celu znajduje się pomieszczenie z ekranem pokazującym, co się dzieje na moście prowadzącym do twojej bazy. Przycisk po lewej stronie opuszcza most, a po prawej wystrzeliwuje pięć rakiet w stronę górnej części bazy przeciwnika - wspaniała niespodzianka dla kampujących posiadaczy railgunów.

Niestety, opuszczenie mostu pod przeciwnikiem nie powoduje jego śmierci. Pod mostem znajduje się bowiem część planszy prowadząca do jaskiń i wodociągów pod bazami. Czasem (zależnie od typu rozgrywki) można tam znaleźć czerwoną zbroję lub BFG10k. Pamiętaj, że warto czasem skorzystać z jaskiń, aby dostać się do bazy, bo po drodze możesz znaleźć sporo przydatnego sprzętu.

Aby nieco utrudnić życie przeciwnikowi, pobaw się trochę prox launcherem. Poprzyczepiaj parę min do sufitów w korytarzach prowadzących do celu. Dzięki temu nie tylko przeciwnik będzie miał pełne ręce roboty. Ty będziesz mógł spokojniej bronić celu, zamiast co parę sekund biegać na zwiady. Słysząc wybuchy min, będziesz miał parę sekund na przygotowanie się do odparcia ataku.

Duża ilość korytarzy na tej mapie sprawia, że bardzo przyjemnie korzysta się tu z Plasma Gun i Chainguna. Z małej odległości możesz postawić istną zaporę nie do przejścia. Uważaj przy korzystaniu z railguna, jeśli nie trafisz, przeciwnik wykorzysta to, żeby się ciebie pozbyć. Podobnie trzeba uważać z wyrzutnią rakiet, nieprzyjemnie jest dostać się w strefę rażenia własnej broni, a tutaj o to łatwo.

Nie zapominaj, że możesz rzucać miny lobem, ze schodów do korytarzy, z pewnością pozwoli ci to zaskoczyć przeciwnika.

CTF

Przede wszystkim musisz sprawić, żeby przeciwnik poczuł się nieco zagubiony. Atakuj za każdym razem inną drogą i gdy już mocno namieszasz, zdobądź flagę i korzystając z systemu wodociągów na dole, dostań się prosto do swojej bazy.

1FCTF/HRV

W tych trybach nie działa opuszczanie mostu - na nim znajduje się biała flaga/generator czaszek. Jedynym dobrą drogą do natarcia prowadzi górą. Ustaw zawodnika z railgunem za kolumnami przy wejściu do bazy i unikaj przebywania na drugim piętrze - tam trafiają rakiety wystrzelone z bazy przeciwnika. Zdobądź kontrolę nad centrum mapy, zabierz flagę/czaszki, zeskocz na dół i jaskiniami dostań się do celu.

OLD

Najprostszym sposobem zniszczenia obelisku są bezpośrednie, frontalne ataki. Jeśli będziesz je często powtarzał, obelisk w końcu padnie.

• mpterra1 - Overdose
Uzbrojenie: Shotgun, Rocket Launcher, Railgun (lub BFG10k), Plasma Gun, Chaingun.

Pierwsza mapa na otwartym powietrzu, jest tu mnóstwo miejsca do pobiegania. Ukształtowanie terenu daje dużo możliwości snajperom, a teren wkoło celu pełen jest przedmiotów. Na tej mapie można się bronić naprawdę skutecznie.

Baza na tej mapie jest bardzo prosta - jeden poziom otoczony kładką. Odległość między bazami jest tak duża, że masz mnóstwo czasu na dostrzeżenie przeciwnika.

Najsłabszym miejscem bazy jest jej tył. Znajduje się tam rampa prowadząca ze wzgórza do samego środka bazy. Nie zapominaj o tym miejscu i uważaj, żeby zawsze było pilnowane.

Jeśli masz w drużynie dobrego snajpera (z railgunem), możesz właściwie zostawić bazę bez obrony. Postaw gościa koło mostu, a on z tego miejsca będzie mógł z wyprzedzeniem likwidować nadciągających wrogów.

Nie zapominaj o rocket jumpach. Używając ich, możesz dostać się w pozornie niedostępne miejsca i stamtąd ostrzeliwać przeciwnika.

Białą flagę/generator czaszek znajdziesz na środku mostu łączącego dwa wzgórza. W innych trybach rozgrywki znajdziesz tu invicibility, dlatego warto trzymać w pobliżu zawodnika z railgunem.

CTF

Jest tu mnóstwo odkrytego terenu, więc nie masz zbytnio gdzie się ukryć. Będziesz zawsze widoczny, wychodząc i wchodząc do bazy, więc spodziewaj się ciężkiej walki. Otwarty teren możesz wykorzystać używając wyrzutni rakiet, która ma spore pole rażenia. Za pomocą chainguna bardzo dobrze poradzisz sobie z każdym przeciwnikiem. Jeśli goni cię jakiś przeciwnik, postaraj się wyciągnąć go pod ostrzał twojego snajpera.

1FCTF/HRV

Białą flagę/generator czaszek znajdziesz na środku pola. Żeby szybko zdobyć kontrolę nad tym miejscem, wykorzystaj zawodników, którzy dobrze posługują się railgunem. Pod ich ochroną dwuosobowy oddział zdobywa flagę/czaszki i biegnie z nią do celu.

OLD

Dystans, który musisz pokonać do bazy przeciwnika, jest głównym problemem w tym trybie. Czas, jaki jest na to potrzebny, w zupełności wystarczy, żeby obelisk zregenerował się od ostatniego ataku. Pozostaw jedną osobę do obrony bazy, a trzema zaatakuj bazę przeciwnika - jeden z atakujących koniecznie musi mieć powerupa powiększającego uszkodzenia.

• mpq3ctf1 - Dueling Keeps 2
Uzbrojenie: Shotgun, Rocket Launcher, Prox Launcher, Chaingun.

Tą mapę znają z pewnością miłośnicy Quake 3: Arena. Pierwotnie służyła tylko do grania w trybie CTF. Po wprowadzeniu kilku (naprawdę niewielkich) zmian możemy się na niej bawić również w Team Arena. Główna różnica dotyczy środkowej części mapy, gdzie znajduje się czerwona zbroja. Dziury zostały zastąpione tunelami, które umożliwiają bezproblemowy dostęp do każdej z baz. Środkowa część mapy to - tradycyjnie już - miejsce, gdzie znajdziesz białą flagę/generator czaszek.

Granie na tej mapie aż prosi się o używanie prox launchera, szczególnie w miejscach prowadzących do twojej bazy. Ponieważ wejścia znajdują się w pobliżu łagodnych narożników, będziesz miał sekundę lub dwie na przygotowanie się. Zaminuj teren, a wszystko będzie w porządku.

CTF/OLD

Na tej planszy najlepiej wykorzystać system tuneli. Dzięki nim dostaniesz się do bazy przeciwnika, ukradniesz flagę i wycofasz się - najlepiej minując teren za sobą. Łagodnie wyprofilowane zakręty sprawiają, że przeciwnik może zobaczyć cię szybciej, ale również ty możesz prędzej zobaczyć obelisk i zaatakować go.

1FCTF/HRV

Znów wykorzystasz tunele, aby dostać się do białej flagi/generatora czaszek. Niech jeden zawodnik broni bazy, dwóch prowadzi akcje ofensywne, a jeden pozostaje w centrum mapy i czeka, aż przyjdziesz po flagę.

• mpq3ctf2 - More Trouble
Uzbrojenie: Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Railgun, Plasma Gun, Nailgun.

Poprawiona wersja mapy Troubled Waters z Q3: A - więcej informacji na temat oryginalnej mapy znajdziecie w instrukcji do gry. A teraz do rzeczy.

Bardzo przydatne (choć niekonieczne) będzie ustawienie zawodnika z railgunem w z przodu bazy (w pobliżu miejsca, gdzie pojawia się railgun). Trzeba jednak uważać, pole widzenia z tego miejsca nie jest zbyt szerokie, więc strzelec będzie miał tylko kilka sekund na zlikwidowanie nadciągającego po kładce zagrożenia.

Jeśli mowa o kładkach, to czasem o nich nie zapominaj. Używaj ich do poruszania się po bazie tak samo często, jak często korzystasz z akceleratora czy systemu wodociągów. Im więcej dróg łączących dwa miejsca będziesz znał, tym większe masz szanse na zwycięstwo.

CTF

Żeby zdobyć flagę, będziesz musiał popływać niczym ryba. Aby wrócić z flagą do bazy, będziesz musiał skorzystać z podziemnego systemu zalanych tuneli - dostaniesz się do niego, wskakując do basenu na środku mapy. Wprawdzie ta droga jest bardziej czasochłonna, ale pozwala pozbyć się przeciwników.

1FCTF/HRV

W 1FCTF flaga umieszczona jest na dnie basenu na środku, natomiast generator czaszek znajduje się na wysepce, w tym samym miejscu. Nie zawracaj sobie głowy udawaniem się tam systemem zalanych tuneli (chyba że normalna droga jest bardzo mocno chroniona), bo stracisz mnóstwo czasu. Prowadź ostrzał centrum mapy z railguna, a od czasu do czasu wystrzel lobem parę granatów.

OLD

Żeby szybko i skutecznie zniszczyć obelisk, musisz dobrze poznać strukturę bazy przeciwnika, tak, żeby poruszać się w niej ze swobodą. Gdy już dojdziesz do wprawy, atakuj obelisk z różnych punktów, po czym zbieraj niezbędne ci powerupy i wracaj do ataku.

• mpq3ctf3 - Return to the Stronghold
Uzbrojenie: Rocket Launcher, Shotgun, Railgun, Plasma Gun, Prox Launcher.

Cóż, akurat na temat tej mapy naprawdę nie można zbyt wiele powiedzieć. Jedyna różnica między tą wersją a oryginałem z Q3: A polega na dodaniu kilku odskoczni, poza tym nic się nie zmieniło.

CTF

Mała odległość między bazami sprawia, że możesz po prostu wbiec do bazy przeciwnika, zabrać flagę i szybko się wycofać. Warto używać min w narożnikach korytarzy.

1FCTF/HRV

Biała flaga/generator czaszek znajdują się jak zwykle w centrum mapy i jest to wspaniałe miejsce do prowadzenia działań zarówno ofensywnych, jak i defensywnych. Dobrze jest umieścić zawodnika z railgunem na schodach - będzie trzymał w szachu przeciwnika, a w tym czasie jego towarzysz zabierze flagę/czaszki.

OLD

Nie można powiedzieć zbyt wiele o tym trybie. Po prostu wykorzystuj ukształtowanie planszy, a szczególnie łagodne zakręty korytarzy, gdzie możesz się wstrzelić wyrzutnią rakiet.

oprac. Lethal

producent: Software 2000/CD Projekt
platforma: PC

Pizza Connection 2

Chcecie sprawdzić się w branży restauratorskiej? I to na zdominowanym przez Włochów rynku pizzy? Proszę bardzo, Pizza Connection 2 jest grą dla was. Oczywiście czasem bywa trudno, przychodzą chwile zwątpienia, ale prawdziwy biznesmen nigdy się nie załamuje. Co najwyżej przeczyta kilka porad, które być może odmienią sposób, w jaki prowadzi interesy.

Na początek kilka najczęściej powtarzających się pytań od graczy.

• Dlaczego moi pomocnicy nie przynoszą do lokalu składników potrzebnych do wyrobu pizzy?
Żeby pomocnik mógł przynieść jakieś składniki, musi je skądś brać. Początkowo będzie to supermarket, który zazwyczaj nie sprawia problemów. Schody pojawiają się, gdy przypiszemy do restauracji jeden z magazynów. Czasem zdarza się po prostu zapomnieć o tym, że magazyn też musi być zaopatrywany. Bez tego nasz pomocnik biegnie po składniki i wraca z pustymi rękoma, gdyż w magazynie leży tylko kurz. Uruchom dostawy dla magazynów i wszystko powinno być w porządku.

• Jak podnieść poziom higieny w lokalu bez konieczności zamykania go?
Czystość w restauracji można utrzymać tylko poprzez jej zamknięcie - wtedy do akcji wkraczają brygady sprzątające. Ewentualnie można poświęcić ciężko zarobione pieniądze i od ręki wymienić cały wystrój restauracji: od wycieraczek, przez krzesła, piece, aż po tapety.

• Czemu gra nie zatrzymuje się, gdy komponuję pizzę?
W interesach nie ma czegoś takiego jak pauza, gdy myślisz nad nowym przepisem - konkurencja może podrzucać ci karaluchy. Jednak żeby nie tracić czasu za każdym razem, gdy zaczynasz grę od nowa, możesz zapisać poszczególne przepisy albo nawet całe menu, a następnie szybko je wczytać.

• Co mam zrobić w Berlinie?
Cóż, musisz się postarać, aby co najmniej 60% grubych ryb z miasta gustowało w twojej, a nie konkurencyjnej pizzy. Na początek dobrze jest rozbudować istniejącą już restaurację - koło opery. Dodaj do niej dwa piętra, a następnie kup lub wynajmij magazyn z dobrym zaopatrzeniem (w końcu ci z grubymi portfelami mają ponoć delikatniejsze podniebienia). VIP-y będą cię odwiedzać popołudniami, w trakcie lub po przedstawieniach w operze. Gdy pierwsza restauracja zacznie przynosić zyski, znajdź dobre miejsce na zbudowanie następnej i spraw, aby była równie dobra. Bardzo ważne jest, aby twoja załoga stale udoskonalała swoje umiejętności. Szczególnie istotna jest szybkość obsługi: im żwawiej się krzątają, tym więcej gości będziesz mógł zadowolić w krótszym czasie.

• Mam problem w Madrycie, burmistrz nie chce dać mi gwiazdki.
Burmistrz przyzna ci wyróżnienie (gwiazdkę) tylko wtedy, gdy spełnisz określone wymagania. Jakie one są, dowiesz się bardzo łatwo, klikając burmistrza - znajdziesz go w mieście, w restauracji lub w ratuszu. Jeśli złapiesz go akurat w twojej restauracji, dowiesz się, co o niej sądzi - a tym samym, ile jeszcze musisz zrobić, aby był zadowolony. Oczywiście jest sposób na obniżenie wymagań niezbędnych do przyznania gwiazdki, trzeba wygospodarować nieco gotówki i wręczyć ją burmistrzowi w dyskretny sposób.

Tyle odpowiedzi na pytania. Teraz parę słów dla tych, którym walka z konkurencją wydaje się zbyt uciążliwa, szczególnie z zachowaniem czystych rąk. Oto jak można walczyć z innymi restauratorami.

• Agresywna polityka reklamowa
Reklamę spokojnie można nazwać legalnym sposobem atakowania konkurencji. Jedyne, co musisz zrobić (oprócz wyłożenia kasy), to zdecydować się na jeden z dostępnych sposobów reklamowania (jeśli masz gotówkę, nie ma co oszczędzać), a następnie wybrać, jaki przekaz i w jakiej formie ma nieść ze sobą reklama. Dzięki uprzejmości agencji od razu dowiesz się, jak zaprojektowana reklama wpłynie na poszczególne grupy klientów. Gdy czujesz się w czymś lepszy od konkurencji, nie wahaj się porównań w reklamie - jeśli tylko nie kłamiesz, zdobędziesz serca klientów, a co za tym idzie: popularność twoich lokali wzrośnie. Im bardziej popularne są lokale, tym większe masz wpływy, a tym samym coraz więcej klientów konkurencji zaczyna korzystać z twoich usług. Nie obawiaj się agresywnej reklamy. Postaw koło lokali konkurencji plakaty zachęcające głodnych, żeby odwiedzili twoją restaurację, a nie tę, koło której właśnie są.

• Ceny i jakość
Czasami - choć z wielkim bólem - warto zdecydować się na obniżenie cen, z czym wiąże się zaciskanie pasa przez pewien okres. Dzięki temu można bardzo szybko zdobyć rynek. Ciekawym posunięciem - niestety już niezbyt ładnym - jest otwieranie w pobliżu restauracji konkurencji własnych lokali, które sprzedają pizze najgorszej jakości. Jeśli dobrze wybierzesz miejsce, sam niewiele stracisz (kiepskie składniki mało kosztują), a możesz skutecznie przegonić klientów z całej okolicy i zrujnować przeciwnika.

• Ataki
Jeśli czujesz się prawdziwym mafioso, nic nie stoi na przeszkodzie, aby twoi ludzie przeprowadzili atak na magazyny czy restauracje konkurencji. Najczęściej są na tyle skuteczni, że przeciwnik po podsumowaniu strat sam szuka gałęzi, na której mógłby się powiesić. A nawet jeśli nie, to na pewno odczuje to na swojej kieszeni.

• Wojna partyzancka
Jak już wiesz, niektóre twoje działania mogą znacznie nadszarpnąć reputację rywali. Wynajmij punków, którzy pójdą do restauracji konkurenta i zaczną obrażać gości. Z pewnością stwierdzą, że wolą lokal, gdzie takie sytuacje się nie zdarzają. Oczywiście ty sam wynajmij ochronę, która zapobiegnie podobnym zdarzeniom. Inne działania z tej półki to podrzucanie szczurów, karaluchów czy śmierdzących bomb. Jeszcze bardziej drastycznym posunięciem jest podrzucenie głodnych korników do lokalu z drewnianymi meblami. W czasie gdy przeciwnik będzie próbował uporać się z kłopotami, goście zaczną szukać innego miejsca, gdzie mogą jeść pizzę - a przypadkiem to właśnie twój lokal będzie otwarty. Tak się zdobywa klientów.

• Zniszczenie
Jeśli nic innego nie działa, a ty tracisz już cierpliwość, zadzwoń po kuriera i wyślij do konkurencyjnej restauracji tykającą paczkę. Jedno "bum", i po kłopocie.

• Ale, ale...
...pamiętaj, że przeciwnik może robić dokładnie to samo...

I na koniec niespodzianka dla tych, którzy o gotowaniu wiedzą tyle, że jajka wrzuca się do wody, a nie odwrotnie. Garść przepisów ze wskazaniem, jakie grupy docelowe będą z nich zadowolone.

• Gothics' Pizza



Jeden z niewielu przepisów akceptowanych przez emerytów, co dziwne - pasuje również "japim".

• Gothics' Pizza 3



I kolejna pizza, którą posiadacze sztucznych szczęk zjedzą z najwyższą przyjemnością.

• Bommi Pizza



Ten przepis skierowany jest do szerokiej masy prostaków oraz, o dziwo, do dzieci (pewnie mają jeszcze niewyrobiony gust).

• Big Shots' Pizza



Pizza bardzo popularna zarówno wśród bogatych - burżujów i "japich" - jak i tych biedniejszych - studentów.

• Teen's Pizza



Podobno głodny turysta zje wszystko. Może dać mu właśnie tę pizzę?

• Students' Pizza



Ta pomidorowa piramida to ulubione danie studentów i "japich".

• Cossacks' Pizza



Oferta dla dzieci-niejadków, każdy się skusi, a i wśród troszkę starszej młodzieży cieszy się powodzeniem.

• Super Yuppie Pizza



Chcesz mieć w lokalu grube ryby? Skorzystaj z tego przepisu, burżuje i "japi" zachwycają się wykonaną według niego pizzą.

Opr. Lethal

FPP Plus #2

Jak się wam podobał prezent, który znaleźliście w kwietniowym CDA? Tak! Myślę o pełnej wersji gry Unreal! Co? Jeszcze jej nie odpaliliście? To na co czekacie!?! Unreal to wspaniała gra, w którą wprost nie można nie zagrać!

A tak w ogóle, to coś mi się wydaje, że prezent ten najbardziej nie podobał się właśnie fanom gatunku FPP :(. Trochę ciężko radować się grą, którą przeszło się co najmniej jeden raz. Ale cóż. Nie sposób jednak nie zauważyć, że dzięki temu kolejni gracze dostrzegą piękno gier FPP i zakochają się w tym gatunku (a kącikowi FP przybędzie czytelników :)). Mam nadzieję, że podobne działanie ma FPP Plus i że jego lektura zachęci wielu ludzi do gry w takie przeboje, jak chociażby Unreal.

Właśnie, w takie przeboje jak Unreal... A zastanawialiście się kiedyś, dlaczego gra odniosła sukces? Podobny los spotkał również takie tytuły, jak: Half-Life, Unreal Tournament czy chociażby Quake. Czy rozmyślaliście kiedyś, jak to jest, że w jedne gry mamy ochotę grać bardziej niż w inne? Pewnie nie. Zresztą bardzo dobrze się składa, gdyż właśnie w tym artykule chciałbym skupić swoją uwagę na tym problemie. Przypuśćmy więc, że właśnie otrzymaliśmy jakąś grę i że wcześniej nic o niej nie słyszeliśmy. Jak poznać, czy jest to hicior, czy jakiś przeciętny tytuł? Ano trzeba w ową grę zagrać i zwrócić uwagę na kilka elementów.

Pierwszym z nich, który rzuca się w oczy zaraz po włączeniu gry, jest niewątpliwie oprawa audiowizualna. Składa się na nią zarówno grafika, jak również różnego rodzaju efekty dźwiękowe i podkład muzyczny. Jak ważny jest ten element? Zdania są podzielone. Np. mimo iż obecnie Half-Life nie rzuca na kolana grafiką, to nadal gra się w tę grę bardzo przyjemnie. Tak więc wychodzi na to, że super grafa nie jest konieczna, ale bez przesady. Popatrzmy na stare przeboje (np. Duke Nuken 3D). Dzisiaj przeciętny gracz nie zagra w nie właśnie ze względu na przestarzałą grafikę. Również grając w Quake 3 Arena, nie można zaprzeczyć temu, że wspaniała grafa, jaką niewątpliwie posiada ta gra, uprzyjemnia nam zabawę. Jednak jest to możliwe tylko wtedy, gdy posiadamy odpowiednio wydajny sprzęt. Właścicieli starszych kompów piękna, ale również bardzo wymagająca oprawa graficzna może skutecznie zniechęcić. No bo jak tu czerpać przyjemność z gry, gdy ta co chwilę się haczy? Po prostu się nie da. Pozostaje wtedy gra z detalami ustawionymi na minimum, lecz o wysokiej klasie grafiki możemy wtedy co najwyżej pomarzyć. A co mają zrobić ci, którym gra w ogóle nie chce się uruchomić? Tak więc, czy rozwój oprawy graficznej jest zjawiskiem negatywnym? Zdecydowanie nie! Przecież gdyby nie miał on miejsca, cieszylibyśmy się grami z grafiką na poziomie np. Dooma. Szkoda tylko, że postęp w tej dziedzinie wiąże się z niemałymi i dość częstymi wydatkami na coraz to lepsze karty graficzne, szybsze procesory czy kolejne kości pamięci RAM :(. Ale nie można przecież mieć wszystkiego.

Jednak nie z samej grafiki składa się oprawa audiowizualna. Pora więc przejść do tego. co w trakcie gry wydobywa się z naszych głośników (oczywiście pod warunkiem, że przedtem je włączymy ;)). Co do efektów dźwiękowych sprawa jest w miarę prosta. Im są bardziej realistyczne, tym lepiej. Choć autorzy nie powinni także przesadzać z ich jakością. Większość graczy w dalszym ciągu wykorzystuje kiepskie karty dźwiękowe, które połączone są z jeszcze gorszymi głośnikami. Cokolwiek by programiści nie robili, taki zestaw nie jest w stanie odtworzyć dźwięków z należytą czystością. Podobnie sprawa ma się z podkładem muzycznym, który często jest przez graczy wyłączany. A szkoda, gdyż w sytuacji, kiedy jest on dobrze dobrany, tak jak ma to miejsce np. w Unrealu, to w dużym stopniu uprzyjemnia zabawę.

Jeszcze mała uwaga dotycząca recenzowania oprawy audiowizualnej. Wbrew pozorom, aby dobrze ją ocenić, nie wystarczy kilkanaście minut gry. Ktoś pewnie zapyta: jak to, przecież jaka jest oprawa audiowizualna, każdy widzi i słyszy. Może i tak, jednak to, co może zachwycać na początku, po kilku godzinach zabawy może nudzić monotonnością. Nawet jeśli pierwszy poziom gry prezentuje się wspaniale pod względem graficznym, to czy chcielibyście, aby kilkadziesiąt pozostałych wyglądało dokładnie tak samo? Ja bym nie chciał. Podobnie jest z dźwiękami. Przypuśćmy, że po wyeliminowaniu pierwszego przeciwnika kierowana przez nas postać ciekawie się odzywa. Po prostu bomba! Co byście jednak powiedzieli, gdybyście ten sam tekst słyszeli po zabiciu każdego kolejnego przeciwnika? Wysłuchiwanie nawet najlepszej odzywki kilka razy w ciągu paru minut nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy.

Poza tym należy zaznaczyć, że na jakość oprawy graficznej nie ma wpływu wyłącznie jej urokliwość, ale także płynność, z jaką jest nam prezentowana. I nie myślę teraz o zacięciach spowodowanych zbyt słabym konfigiem, a raczej o wierności w oddaniu ruchów postaci występujących w grach, choć oczywiście nie tylko. Dotyczy to przecież wszystkich elementów animowanych. Na przykład autorom gry czasami zdarza się, że postacie "ślizgają się po ziemi". Efekt ten polega na tym, że postać, mimo że porusza nogami, nie przesuwa się albo przemieszcza się za szybko lub za wolno. Podobnych przykładów można podać jeszcze wiele. Tak więc nie wystarczy stworzyć szczegółowej siatki postaci i pokryć ją pięknymi i szczegółowymi teksturami. Trzeba umieć jeszcze tym wszystkim poruszać.

Przejdźmy teraz do kolejnego elementu, a mianowicie sztucznej inteligencji (AI) komputerowych przeciwników (bo naturalnej nie posiadają :)). Podobnie jak w przypadku oprawy audiowizualnej, także i w tej dziedzinie autorzy Unreala nie zawiedli. Jaką fantastyczną rzeczą cechowały się postacie kierowane przez komputer w tej grze? Ano tym, iż potrafiły przewidywać, dbały o swoją skórę i były nieobliczalne. Był to prawdziwy postęp w tej dziedzinie jak na owe czasy. Komputerowi przeciwnicy potrafili celować z wyprzedzeniem, atakować z boku i z tyłu, często okrążając przeciwnika. Gdy ich stan zdrowia nagle pogarszał się, a oni czuli się zagrożeni, uciekali i próbowali szczęścia w walce na odległość. Algorytmy kierujące komputerowymi postaciami Unreala po udoskonaleniu przejęły boty dołączone do gry Unreal Tournament i trzeba przyznać, że są to obecnie najinteligentniejsi komputerowi przeciwnicy. Nawet Quake 3 Arena nie może poszczycić się tak wspaniałymi botami.

Jednak nawet boty z UT nie mogłyby zastąpić człowieka. Z odsieczą przychodzi nam opcja, którą w dzisiejszych czasach powinna posiadać każda gra FPP, a mianowicie multiplayer. Ten z Unreala niestety się nie przyjął i tak naprawdę nikt do końca nie wie, jaka była tego przyczyna. Mimo to firma Epic nie poddała się i wypuściła Unreal Tournament. Trzeba powiedzieć, że gra, przeznaczona przecież głównie do rozgrywki sieciowej, udała się naprawdę rewelacyjnie. Ponieważ dzisiejsze gry mają bardzo rozbudowany multiplayer, nie będę się teraz na jego temat zbytnio rozpisywał. Pomyślę raczej o tym, aby zagadnieniu temu poświęcić któryś z kolejnych numerów FPP Plusa.

Jednak bez względu na to, czy walczymy z przeciwnikami kierowanymi przez komputer, czy przez ludzi, to do ich pokonania potrzebujemy jakichś narzędzi zbrodni. W ten sposób doszliśmy do kolejnego elementu, któremu powinniśmy się bliżej przyjrzeć, a mianowicie do broni. W pierwszych FPP-kach mieliśmy do dyspozycji najwyżej kilka sztuk giwer, które na domiar złego różniły się jedynie wyglądem i szybkostrzelnością. Na szczęście dzisieaj gry oferują dużo większy i bardziej różnorodny arsenał. Do dyspozycji mamy takie zabawki, jak: noże, karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet, różnego rodzaju bronie futurystyczne itd. Nie dość, że dostępnych broni jest tak dużo, to jeszcze każda z nich działa inaczej i ma inne zastosowanie. To z kolei sprawia, że, wykorzystując różne pukawki, musimy stosować odmienne techniki walki, co znacznie urozmaica rozgrywkę.

Nadszedł czas, abym napisał coś o równie ważnych co poprzednie elementach gry - klimacie i fabule. Zdaję sobie jednak sprawę, że możecie mieć już dość mojego zrzędzenia ;), więc może sami napiszecie coś na ten temat i przyślecie do mnie? A ja spośród waszych prac wybiorę kilka najciekawszych i zamieszczę w FPP Plusie #4. Natomiast pozostałe prace mają spore szanse na to, żeby znaleźć się na stronie FPP Plusa. Co wy na to? Mam nadzieję, że pomysł wam się podoba. Macie okazję, aby się wykazać! Co chciałbym przeczytać w waszych wypowiedziach? Moglibyście np. zwrócić uwagę na elementy, które tworzą klimat. Interesuje mnie także to, czy ważna jest dla was fabuła. Poza tym czy opowiadacie się za spolszczaniem FPP-ków. Chciałbym również abyście, niejako przy okazji, napisali coś odnośnie waszych opinii na temat klimatu nierzeczywistego (np. Unreal) czy może przypominający rzeczywisty świat (np. Soldier of Fortune). A może tym, co lubicie najbardziej, jest mieszanka tych dwóch rodzajów?

No i do omówienia pozostała mi już tylko grywalność. Tak naprawdę wpływają na nią wszystkie opisane wyżej elementy. Co prawda, nie wszystkie muszą prezentować wysoki poziom, aby gra zachęcała do spędzania z nią czasu, ale, z drugiej strony, czasami wystarczy jeden niedopracowany element, co skutecznie zniechęci

gracza do obcowania z nią. Jako przykład mogę podać tu towarzyszy z gry Daikatana, którzy zamiast wspierać nas w walce, są dla nas dodatkowym kłopotem. Niby jeden nieudany element, jednak skutecznie przeszkadza od początku, do końca gry.

Polska Liga Unreal Tournament

A teraz coś z innej beczki. Otóż, mimo iż od premiery gier Unreal Tournament i Quake 3 Arena minęło już trochę czasu, sprzeczki (delikatnie to ujmując :)) pomiędzy fanami obu ciągle trwają. Na początku tej małej wojenki zdecydowanie wygrywali zwolennicy Q3A, jednak ostatnio sytuacja nieco zaczęła się zmieniać. Zainteresowanie UT wzrosło i gra w porównaniu z Q3A zaczęła przewodzić w różnych sondażach. Doszło nawet do takiej sytuacji, że doczekaliśmy się powstania Polskiej Ligi Unreal Tournament. I bardzo dobrze :)! Stronę ligi znajdziecie pod adresem: www.utleague.phg.pl. Śledzenie poczynań klanów, które należą do ligi, może być dość ciekawe, więc co miesiąc postaram się napisać kilka słów na ten temat. Dziś znajdziecie w FPP Plusie kilka podstawowych informacji dotyczących ligi.

Jak już wspomniałem, w rozgrywkach ligowych biorą udział gracze zrzeszeni w klany, a dokładniej: Brygada Banici, Brotherhood of Eternal, SoulhunTers, Cicho Ciemni, Convicts of Shadow, Desperados, Dragons from Poland, Dumb Selfs, Gladiators, Graphic Group, Head Hunters, Riders of Apocalipse, Save Yous Souls, Soldiers of Death, Soldiers of Fortune, Szybka Śmierć, SystemHate, INFO, TsQ. Jak zapewne zauważyliście, nazwy klanów wymieniłem w kolejności alfabetycznej, tymczasem was interesuje pewnie to, jak wygląda sytuacja w ligowej tabeli (czuję się, jakbym pisał o pilce nożnej :)). Otóż po rozegraniu trzech rund na czele stawki znajdują się klany: CC, De i HH, które wygrały wszystkie trzy mecze. Niestety, w chwili pisania artykułu nie dysponowałem bardziej świeżymi informacjami:(.

W dzisiejszym wydaniu FPP Plusa chciałbym przedstawić wam podstawowe zasady, według których rozgrywane są pojedynki w PLUT-cie. Otóż w każdym z nich rywalizuje ze sobą ośmiu graczy (po czterech z każdego klanu), oczywiście w trybie TDM. Regulamin zakłada jednak, że w wyjątkowych przypadkach może grać po trzech graczy z klanu. Pojedynek rozgrywany jest na dwóch mapach wybranych przez uczestników (każdy klan wybiera jedną mapę z podstawowego zestawu). Potyczka może zakończyć się zwycięstwem któregoś z klanów lub remisem. Aby wygrać, należy zwyciężyć na obu mapach, aby zaś zremisować - na jednej, w celu przegrania nie trzeba robić nic :). Za zwycięstwo klan otrzymuje dwa punkty, za remis jeden, a za porażkę zero punktów. Pozostałe ustawienia wyglądają następująco:

WeaponStay: ON - broń po zebraniu pozostaje na miejscu, niczym niewyczerpane źródło (nie dotycz broni pozostałej po zabitym gości i amunicji).

Friendly Fire: 0% - na wypadek gdyby kogoś trafiła rakieta wysłana przez osobę z jego klanu.

Redeemer: OFF - całkiem rozsądne posunięcie. Gdyby broń ta znajdowała się na arenie, gracze skupialiby się raczej na jej zdobyciu, a nie na otwartej walce.

PowerUps: ON.

Tranlocator: OFF - Tranlocator jest wyłączony, chyba że któryś z klanów będzie chciał zagrać z Tranlocatorem, wtedy podczas gry na wybranej przez nich arenie pozostaje włączony.

FragLimit: 50 - gra na każdej z dwóch map wybranych do pojedynku kończy się, gdy któryś klan zdobędzie pięćdziesiątego fraga...

TimeLimit: 20 - ...lub gdy upłynie dwadzieścia minut od rozpoczęcia walki.

Terminy rozgrywania poszczególnych pojedynków ustalane są na dwa tygodnie przed rozpoczęciem danej rundy. Pojedynki rozgrywa się w soboty i niedziele po godzinie dziewiętnastej. Jeśli któryś z klanów nie zgłosi się w wymaganym składzie (przynajmniej trzech graczy) lub w ogóle się nie zjawi, otrzymuje zero punktów. Gdy na spotkaniu nie pojawią się obie strony, zero punktów przyznaje się zarówno jednemu, jak i drugiemu. Termin spotkania za zgodą obu stron można zmienić, jednak nie później niż na tydzień przed potyczką. Wówczas zostanie przerwane i przełożone na inny termin, jeśli wszyscy gracze będą mieli ping powyżej 300 ms. W razie gdy któregoś z graczy wyrzuci z Sieci lub z serwera, powinien jak najszybciej wrócić, gdyż rozgrywka nie zostanie zatrzymana. Co innego, gdy podobna przygoda spotka wszystkich zawodników danego klanu. W takiej sytuacji dany klan przegrywa walkowerem.

Listy (właściwie to list :))

Szczerze mówiąc, to listy zamierzałem zamieścić dopiero w następnym numerze, jednak kolega Moby pospieszył się na tyle, że zdążyłem wrzucić jego list. Niech to będzie dla niego nagrodą za szybką odpowiedź.

Witam!

Ostatnio przeczytałem, że chcesz tekstu o najlepszym FPP. Jednak odpowiedź na to pytanie nie jest prosta (dlatego wam powierzyłem to zadanie, przecież sam nie dałbym sobie rady ;) - Slip). Wręcz przeciwnie - jest piekielnie trudna!!! Jeszcze gorzej ma się sprawa z wyborem najbardziej przełomowej pozycji. No, ale spróbuję coś napisać...

Bez wątpienia Wolfenstein 3d była najbardziej przełomową grą tego typu. Jej przełomowość polegała na tym, że była to pierwsza i bardzo udana produkcja FPP. Wcześniej, o ile pamiętam, było coś na Atarynkę, ale nie jestem pewien... Natomiast właśnie Wolfenstein był prawdziwie udanym produktem, który należałoby uznać za pierwszą grę tego typu. Tak naprawdę na tym tytule w sporej części wzorowano następne gry FPP. Jednak obecnie czujemy wobec Wolfensteina tylko politowanie... Lampy zwisające nie wiadomo skąd, zaledwie 4 czy 5 rodzajów przeciwników, wszystkie poziomy identyczne i te piksele!!! Ale wówczas gra miała swój urok i to o tym nie warto zapominać.

Następnym przełomowym tytułem był Doom 1. Gra wprowadziła standard, który obowiązuje do dziś... Właśnie w tym tytule krew lala się hektolitrami, bohater miał taką liczbę broni, że ciężarówka by tego nie uwiozła, a potworki były czystą poezją!!!

Nowsza wersja gry również okazała się hitem. Doom 2 upowszechnił rozgrywkę po Sieci. Wiem, że tę zasługę przypisuje się Kwakowi, ale to w Dooma pocina się do dziś w szkolnych pracowniach informatycznych... (U mnie w LO po lanie gra się głównie w UT i czasem w Quake'a - Slip). Słowem, kolejny świetny tytuł.

Quake nie zasługuje, moim zdaniem, na określenie tytułem przełomowej gry (tu nie mogę się z tobą zgodzić. Porównaj enginy wcześniejszych FPP-ków z silniczkiem Quake'a. Dalej nie widzisz przełomu? - Slip), ale nie znaczy to, ze nie warto o niej wspomnieć. Był to przecież największy sukces multiplayera!!!

Później raczej nie było takich pozycji... Zdarzały się wprawdzie sukcesy, ale żadnej z tych gier nie można nazwać przełomową. Zdarzały się gry bardziej lub mniej oryginalne, ale wszystkie były jedynie przeróbkami powyższych tytułów. (A chociażby Thief, o którym poniżej wspominasz, czy FPP-ki multiplayerowe? Jakie tytuły naśladują?)

Na miano oryginalnej gry (która jest czymś mniej niż przełomem, ale więcej niż sukcesem) zasługują z kolei: Thief, Rainbow Six i Half-Life (do dziś pamiętam tę walkę Blood2 vs Sin vs Half-life!!!).

Dlaczego? To proste: np. Thief - czy kiedykolwiek powstała gra FPP, która tak daleko odeszłaby od FPS? Nie sądzę. Właśnie ta gra, którą na szczyt wyniósł świetny pomysł na cały program, doskonałe zagadki i wysoki poziom trudności. Rainbow Six jest z kolei pierwszą, udaną próbą połączenia strategii, symulacji i strzelanki. Przecież ta gra przedstawiła realia pracy w siłach specjalnych. Do dziś pamiętam, jak godzinami planowałem kolejne akcje, a później przechodziłem gehennę, żeby nie ucierpieli zakładnicy ani moi komandosi!!! A Half-life? To gra wyniesiona na szczyt świetną fabułą i doskonałymi zagadkami. To ona przykuwała do monitora najbardziej ze wszystkich FPP (I przykuwa dalej! - Slip). Klimat, poziom trudności, zagadki, historia... To wszystko cechy, które dopracowano do granic możliwości twórców gier komputerowych! I to z tej gry inni powinni brać przykład. Jeśli więc mam wybrać najlepszy tytuł, to padłby on na trzy tytuły, które powyżej opisałem!

Ale jeśli bym nie musiał, to nie wybierałbym między nimi, ponieważ zbyt różnią się od siebie, a poza tym każdy lubi co innego. Ja na przykład wolę gry, w których trzeba popisać się sprawnym myśleniem, nie zaś klikać i naparzać w klawiaturę. Kiedy ktoś o to pyta, to mówię, ze nie lubię FPP. Dlaczego? Proste: prawie wszystkie FPP są zwykłymi naparzankami, czego nie znoszę. Kocham w zamian wszystkie FPP-ki, które wyłamują się temu schematowi! (Wierz mi, że jeśli ktoś chce dobrze grać chociażby w UT, który jest pozornie niczym innym, jak taką "naparzanką", musi dużo myśleć i kombinować. Powiem więcej: nie wystarczy, że ten ktoś będzie w trakcie gry myślał! On musi robić to diabelnie szybko! - Slip.)

Moby
(moby7777@go2.pl)
(moby7777.w.interia.pl)

And remember: I'll be back (I hope...)!!!

Za miesiąc kolejna porcja listów. No, chyba że ich nie dostanę...

Miniankieta

Chciałbym, abyście odpowiedzieli na jedno krótkie pytanie.

Która gra bardziej wam się podoba: Quake 3 Arena czy Unreal Tournament?

a) Quake 3 Arena;
b) Unreal Tournament;
c) obie lubię tak samo;
d) żadna z tych gier nie podoba mi się;

Zastanawiacie się pewnie, w jakim celu chcę zdobyć te informację? Ano po to, żebym wiedział, o czym pisać. Nie będę się przecież rozpisywał na przykład o Polskiej Lidze Unreal Tournament, a okaże się, że prawie nikt z was nie gra w UT.

Na dziś to już koniec. Niestety, wszystko, co dobre, musi się kiedyś skończyć... Na szczęście za miesiąc znowu się spotkamy :). Do zobacz... Do przeczytania ;).

Slip
e-mail: slip@actionplus.com.pl (czekam na maile!)

Gospoda: kącik RPG

Witam was bardzo gorąco w naszej majowej gospodzie. Maj zawsze kojarzył mi się z kwitnącymi kasztanami i... maturami. Dlatego chciałbym pozdrowić od razu naszą dzielną klubowiczkę z listy dyskusyjnej, Elfią Pannę, i innych wojowników, którzy będą musieli stawić czoło temu już niemal pradawnemu obrzędowi. Stańcie mężnie do walki i pokonajcie wszystkie demony czające się w pytaniach czy to z polskiego, czy z matematyki, czy innych ciekawych przedmiotów. Żeby podtrzymać atmosferę maturalną, u nas dziś praktycznie same wasze prace, bo akurat rozwiązanie konkursu mamy. Wszyscy dzielnie się spisali, wybraliśmy trzy prace, które wyróżniły się na tle innych wypowiedzi. Dziś również pierwszy opis gry pisany wyłącznie przez was. Autorem jest Wojtek Wesołowski, a gra to Planescape: Torment. Poznaliśmy ją z recenzji fachowców, a teraz wysłuchamy głosu zwykłego gracza - takiego jak my wszyscy.

Dziś pierwsze notowanie naszej listy hitów wszech czasów i od razu niespodzianka. Pierwsze 2 miejsca zajmują Baldursy, ale muszę przyznać, iż Fallout 2 dzielnie pcha się w górę. Tak trzymać :). A Dink Smallwood dostał więcej głosów niż Diablo... to udowadnia tylko teorię, że liczy się pomysł, a nie wykonanie. Na naszej liście dyskusyjnej również ciekawie się dzieje. Teraz właśnie zaczynamy pracę nad stworzeniem własnego świata, z którego pewnie powstanie cały system. Więc zapraszam wszystkich chętnych do naszej listy dyskusyjnej. To już tyle ogłoszeń z mojej strony. Teraz głos przekazuję wam. Do zobaczenia za miesiąc.

Planescape: Torment

Powstała ta gra na przełomie 1999-2000. W Polsce była dostępna 8 kwietnia 2000 roku. Naprawdę była wspaniała, spędziłem przy niej ok. 650 (!) godz., a można też doliczyć 100 godz. słuchania samej muzyki. Dzieje się w jednym ze światów systemu AD&D, znanego choćby z Eye of Beholder czy Baldur's Gate. Tyle że tamte gry miały miejsce w Forgotten Realms, a ta w Planescapie.

Fabuła jest mniej więcej taka: jesteś Bezimienny i nieśmiertelny, ale po każdej swej "śmierci" budzisz się ze słabszym umysłem. Najwyraźniej czegoś ci brakuje... ale zamierzasz to odzyskać. I tu zaczyna się twoja przygoda.

IMHO fabuła jest najlepsza ze wszystkich gier, w jakie grałem (a w bardzo wiele grałem).

Muzyka też jest niczego sobie - miód dla ucha (nie chodzi mi bynajmniej o woskowinę ;)). Jak zapewne przeczytaliście, spędziłem przy niej 100 godz. (więcej niż przy niejednej grze). Moim zdaniem najlepsza jest ta z pewnej Fortecy :).

Grafika zła wcale nie jest i nawet teraz wydaje mi się, że jest na odpowiednim poziomie. Choć nie obsługuje dodatek i może wyświetlić tylko 640 x 480. Jest jednak troszkę rozmazana. Animacje czarów są wybitne.

Ogólnie nie mogę wylać na papier (albo klawię, jak kto woli) wszystkiego, co czuję do Tormenta. Spędziłem przy nim tyle czasu, że powinienem się leczyć. Tuż przed wyjazdem na wakacje (5 dni) zasuwałem w Tormenta po 8-10 godz. na dzień (i go nie ukończyłem ;( ). Kocham Planescape (kolejny powód do leczenia :)). Można by powiedzieć, że jest dość krótki (dla mnie ok. 9 dni), ale to może być plus (nie musisz się denerwować, gdy ktoś skasuje ci save'y, np. brat). Można też zarzucić Tormentowi to, że nie przedstawił w pełni świata Planescape, który jest niewyobrażalnie wielki. W końcu nie ma nawet kilku dzielnic Sigil (np. Dzielnicy Pani), nie przedstawiono wszystkich frakcji. Mimo tych wad fabuła i muza jest, moim zdaniem, najlepsza w historii. Nie jestem raczej wrażliwą osobą, a przy Tormencie nieraz robiło mi się bardzo smutno: gdy myślałem o losie nieśmiertelnego, o jego przeszłości, a teraz słuchając muzyki czasami płaczę (serio). Ta gierka również skusiła mnie do kupienia pierwszych książek w moim życiu (na razie tylko Planescape: Torment - Udręka i Planescape: Strony Bólu, a potem pewnie kupię Trylogię DLW). Wydaje mi się, że nawet za 40 lat będę w niego grał.

Obecnie cena wynosi 99 zł i każdy prawdziwy fan cRPG powinien ją kupić :).

PS 1 Jeżeli chcesz przeczytać całą moją recenzję Tormenta, to mailuj darthwojtex@wp.pl.
PS 2 Przy pisaniu recenzji słucham też muzy z tej Gierki :).

Tyle o Tormencie :).

Rozwiązanie konkursu:

Moja przygoda z komputerowymi grami fabularnymi zaczęła się stosunkowo niedawno, bo około 1,5 roku temu tytułem Baldur's Gate. Przed zagłębieniem się w magiczny świat Zapomnianych Krain wszelkie przejawy RPG na moim blaszaczku czy też maszynkach kolegów traktowałem z przymrużeniem oka lub wręcz kpiną. Liczyły się tylko strategie. Tymczasem po odpaleniu wyżej wymienionego tytułu zaskoczył mnie i zauroczył ten nowy świat, rządzący się swoimi prawami, mający własne tradycje, zwyczaje i legendy. Dodatkową zachętą było spolszczenie gry, co odrzuciło na bok barierę językową, która jest dla ludzi nieposługujących się biegle angielskim nie do przebycia w tego typu grach. Niezmierna elastyczność świata, na który gracz ma wpływ poprzez swoje działania, potrafi wręcz uzależnić. I tutaj czai się największe niebezpieczeństwo obcowania z wirtualnymi światami - potrafią one być jak narkotyk i sprawić, że zatracimy się w ich otchłani, zapominając o rzeczywistości, która nie jest już taka piękna jak tam. Czy to jednak źle, że te światy są tak wciągające? Otóż nie, jeżeli tylko potrafimy je sobie umiejętnie dozować. Fenomen RPG polega na tym, że chyba każdy człowiek pragnie być "kimś", mieć wpływ na losy innych i choć raz przeżyć prawdziwą przygodę.

Obecnie gry RPG święcą triumfy zarówno na komputerach, jak i na papierze. Jaka będzie jednak ich przyszłość? Nad odpowiedzią na to pytanie postaram się zastanowić w dalszej części listu. Przeniesienie gier RPG w całości do Internetu wydaje się być przepowiednią, która ma szansę się sprawdzić. Jest jednak kilka dość oczywistych problemów, które mogą temu przeciwdziałać. Pierwszym z nich jest oczywiście cena, jaką przychodzi nam płacić za połączenie, drugim - jakość połączeń i transferu, która dziś może wystarcza, jednak nie zapominajmy, że za kilka lat grafika w grach znacząco się poprawi, a tym samym przyczyni do zwiększonej transmisji danych. Ale zajmijmy się już przyjemniejszymi sprawami, czyli samą grą, i przyjmijmy, że poprzednie mamy z głowy. Jak taka gra miałaby wyglądać? Musiałby to być świat w całości i z najdrobniejszymi szczegółami przeniesiony do Internetu, bardzo elastyczny, w którym poprzeczka realizmu byłaby podniesiona wysoko, w którym gracz mógłby się zatracić i zapomnieć choć na chwilę o szarej codzienności. No właśnie gracz, tu mamy największy problem: kim jest gracz? Oczywiście bohaterem, żaden jednak świat nie składa się z samych bohaterów. Taki świat to także żebrak proszący na rynku o jakiś grosz, by mógł wyżywić rodzinę, strażnik pilnujący dzień w dzień miejskiej bramy czy piekarz dbający o brzuchy mieszkańców osady. Mowa więc o postaciach, których życie jest monotonne - dla gracza nieciekawe.

Ten problem można jednak rozwiązać, tworząc inteligencję postaci tak zaawansowaną, że zdolną reagować na sytuacje także najbardziej nieprzewidziane, co więcej, reakcje NPC-ów powinny być kierowane ich własnym dobrem, a nie dobrem gracza. Weźmy na przykład wizytę naszego bohatera w piekarni. Co się dzieje przeważnie? Jesteśmy witani i zaczynamy konwersację, w najgorszym przypadku zostaniemy poproszeni o opuszczenie zakładu. W RPG przyszłości wcale tak nie musi być, temu piekarzowi może się nie spodobać nasza gęba, może nas kazać wyrzucić na zbity pysk, wezwać straże, a może także otruć, z czego nie uratuje nas opcja save/load. Do czego jednak zmierzam, otóż postacie powinny reagować jak mistrz gry w normalnej sesji. I wreszcie podstawowa sprawa, świat winien być ogromny - przez duże O, wyobraźmy sobie bowiem miasta zapełnione poszukiwaczami przygód, których jest więcej niż mieszczan - zgroza.

I jeszcze jedna sprawa, nie ma mowy o opcji save/load, która zabija gry cRPG. Save'owanie podczas wychodzenia z gry byłoby też niewskazane, lepsze są miejsca, do których gracz udawałby się "na spoczynek", jednak i podczas spoczynku, jak wiadomo, może się coś wydarzyć. Podczas snu gracza cały świat przecież nie zasypia, więc co robić? Czuwać przez 8 h, aby zareagować na ewentualną napaść?

Na te pytania nie znajduję póki co odpowiedzi.

Czy więc wirtualne światy RPG przyszłości będą wyglądały tak jak napisałem? Chyba tak, bo tylko zwiększanie realizmu i nieprzewidywalność zadecydują o ich grywalności. Sprawią, że gracz z wypiekami na twarzy zastygnie przed monitorem. A może nie przed monitorem, może w hełmie na głowie i oblepiony wiązkami kabli? Być może, lecz to już zupełnie inna bajka.

Piotr "Hallack" Burda

(...) Czy przyszłością cRPG jest RPG online? Z całą pewnością tak kiedyś będzie. Na razie jednak jest jeszcze daleko do osiągnięcia tego. Zanim możliwe będzie zastąpienie cRPG przez RPG online, technika musi wykonać wielki krok naprzód. Najważniejsze to usprawnić połączenie. Obecnie połączenie jest zbyt wolne i zbyt drogie, aby przeciętny polski zjadacz chleba mógł w pełni odkryć uroki RPG online. W przypadku cRPG taki ktoś może w pełni się odprężyć, poznając coraz nowsze tajemnice gry. Według mnie, zanim twórcy gier zaczną pisać RPG online, powinni do szczytu doprowadzić potencjał gier cRPG. Tak naprawdę to te terytoria zostały jeszcze prawie całkowicie nieodkryte. Oczywiście można by zakrzyknąć, że powstało już wiele gier tego typu i wiele już zostało odkrytych. Przecież to właśnie teraz, kiedy coraz popularniejsze staje się DVD. To właśnie teraz chętni i zdolni programiści mogą tworzyć niemal doskonałe tytuły. Moim zdaniem dopiero kiedy zostaną już niemal całkowicie wyczerpane możliwości drzemiące w DVD, a technologia zrobi wystarczająco duży krok, powinno się zainteresować RPG online. Będzie to doskonały sposób na rozpowszechnienie w wielu krajach świata gier oryginalnych i danie czasu krajom mniej zaawansowanym technologicznie na dogonienie tych potężniejszych.

Obecnie wprowadzanie gier RPG online to jakby wchodzenie po stołku na wieżowiec... Wielu graczy - zamiast ciekawej grafiki - na ekranie zobaczy odlatujące pieniądze, a zamiast pięknej muzyki - usłyszy wrzaski na temat marnowania pieniędzy. Uważam jednak, że rozwój gier cRPG nie musi zatrzymać powolnego rozwoju gier RPG online. Neverwinter Nights to już pierwszy doskonały krok naprzód. Takie gry powinny powstawać, aby umilić czas osobom, które już mają to szczęście, że mogą bez przeszkód odkrywać tajniki Sieci. Nie oznacza to jednak, że ci, którzy tego szczęścia nie mają, wolą korzystać ze starego typu gier. Z czasem oczywiście RPG online powoli wyprze cRPG, ale jak już mówiłem, nie może to nastąpić zbyt gwałtownie i nie powinniśmy wyprzedzać faktów.

Ale czy RPG online zastąpi kiedykolwiek tradycyjne RPG? Nigdy. Powodów jest wiele. Po pierwsze, nawet kiedy technologia osiągnie już poziom podobny do "Matrixa", nie będziemy mogli zrobić tego, co stanowi cały urok RPG. Nigdy nie będziemy mogli zmodyfikować zasad tak, jak nam będzie pasować... nie mówiąc już o całkowicie autorskich systemach. Dodatkowo, aby mogło zaistnieć prawdziwe RPG przez komputer, musi powstać najpierw prawdziwa SI, co przy obecnym poziomie techniki jest niemożliwe. Bez tego programiści nigdy nie będą w stanie odgadnąć wszystkich tekstów, jakie będą chcieli wypowiedzieć gracze (jak mówi podręcznik do mojego ulubionego systemu Shadowrun: "gracze mają wyjątkowy talent do niszczenia planów MG"). Oczywiście zawsze pozostaje nam wpisywanie (lub mówienie) swoich tekstów z klawiatury, ale czy wyobrażacie sobie, aby MG powiedział podczas sesji: "Nie rozumiem tego sformułowania, spróbuj napisać to inaczej"?!? A tylko SI albo człowiek jest w stanie interpretować dowolnie formułowane kwestie. Ponadto wielką zaletą prawdziwego RPG jest fakt, że gracze mogą widzieć siebie wzajemnie i kontaktować się w taki sposób, aby MG nie wiedział. A przecież niemożliwe jest, żeby ktoś za pośrednictwem Sieci skontaktował się z kimś tak, żeby MG (czyli komputer) się o tym nie dowiedział... no, chyba że w środku podziemi jakiś gracz zadzwoni do drugiego, ale czy ma to jakikolwiek sens? Jeszcze jedną poważną przeszkodą jest fakt, iż gra RPG online musiałaby, siłą rzeczy, mieć jakąś grafikę, jakiś dźwięk itp. Ale przecież podstawowym argumentem przemawiającym za RPG, a nie grą komputerową jest to, że rozwija ona wyobraźnię. Trzeba sobie wyobrazić na podstawie opisu, jak wygląda i jaki ma głos dany BN, a jak można sobie coś wyobrazić, jeśli mamy to przed oczami?

Czy oznacza to jednak brak możliwości stworzenia prawdziwej sesji poprzez Sieć? Co to to nie!!! Przecież sesje już są prowadzone! Poprzez CHAT albo IRC. Pewnie, że są argumenty przemawiające przeciwko takiemu rozwiązaniu, typu: brak możliwości gestykulacji. Jednak człowiek to takie dziwne stworzenie, że pokonuje prędzej czy później wszystkie przeszkody. A ta przeszkoda jest już niemal całkowicie pokonana!!! Jeśli przyśpieszy się połączenie, to można poprowadzić całą sesję dzięki wideokonferencji! Jedyną różnicą jest fakt, że gracze i MG nie byliby w jednym pokoju, ale to nie jest już olbrzymim problemem.

Mam nadzieję, że udowodniłem konieczność zastąpienia cRPG przez RPG online, ale równocześnie pokazałem, że przy obecnym stanie techniki daleko jeszcze do prawdziwego RPG. Nie mogę za to powiedzieć, że jest to całkowicie niemożliwe - jakbym sto lat temu powiedział komuś, że będzie kiedykolwiek coś takiego jak komputer, to mógłbym się zacząć przyzwyczajać do pokoi bez klamek.

MOBY

I ostatni tekst, również bardzo ciekawy.

RPG online - czy tak właśnie będzie wyglądać przyszłość cRPG? Czy przypadkiem nie będzie to już prawdziwe RPG?

Odpowiedź na to pytanie zależy od gry, jaką weźmiemy pod uwagę. Opcja multiplayer jest dostępna we wszystkich nowych grach cRPG, ale czy są one w stanie zastąpić prawdziwe "papierowe" RPG? Jest to bardzo trudne zadanie. Nie wystarczy świetna grafika i idealny dźwięk - to tylko oprawa dla gier cRPG. Dobra gra cRPG charakteryzuje się niepowtarzalną fabułą oraz, co najważniejsze, klimatem. Dopiero wszystkie te czynniki razem: fabuła, klimat, dźwięk, grafika i kilka innych, głównie technicznych spraw (np. interfejs) składają się na grywalność. A to właśnie grywalnością mogą popisać się najlepsze gry cRPG (można powiedzieć, że grafika i dźwięk stoją dla niektórych graczy na ostatnich miejscach, a o jakości gry tak naprawdę decyduje fabuła i klimat). To właśnie gry z największą grywalnością są w stanie przykuć graczy do komputerów na wiele godzin dziennie przez kilka tygodni lub nawet miesięcy. Jednak mimo iż dzisiejsze cRPG są coraz lepsze pod każdym z podanych wyżej względów, to jednak nie są w stanie zastąpić prawdziwej sesji z przyjaciółmi, gry twarzą w twarz.

Podstawową wadą gier cRPG są ograniczenia nałożone na gracza przez twórców gry oraz słabe rozwinięcie komputerów. Na sesjach RPG można robić wiele rzeczy, które nie są ważne dla samej fabuły, lecz wprowadzają realizm. Są to, na przykład, rozmowy między bohaterami o wielu rzeczach, a nie tylko: "Idziemy w lewo?". Gry online umożliwiają rozmowy, ale trudno będzie przez najbliższy okres (aż do wprowadzenia powszechnego dostępu do Internetu) uniknąć słów: "przestańcie już gadać o..., ja płacę za każdy impuls, idziemy dalej". W grach cRPG nie ma rozmów przy ognisku lub w karczmie po dniu pełnym przygód, lecz w tradycyjnych RPG takie rozmowy, jak też wiele innych, są rzeczą naturalną. Pozostają jeszcze ograniczenia w działaniu, np. w cRPG - jeśli nie ma klucza, to nie otworzy się drzwi - a w RPG można takie drzwi porąbać, spalić, zniszczyć czarem, wyłamać. Tego typu przykładów można podawać wiele. Inny problem - narzucone dialogi z NPC - tego nawet multiplayer nie rozwiąże, ale rozmowy z graczami można prowadzić przez mikrofon. Komunikacja głosowa między graczami rozwiązuje wiele spraw związanych z rozmową i wyrażaniem uczuć (gniew, stanowczość, ironia.. :-)), ale nadal brakuje gestykulacji (no, może już za bardzo się czepiam). Jednak tylko w tradycyjnych RPG można odegrać zachowanie swojego bohatera, jego charakter, zwyczaje rasy, jakieś powiedzonka, reakcje na różne wydarzenia.

W grach cRPG nie jest możliwa do przewidzenia reakcja gracza i nie można dać do wyboru każdej opcji dialogowej. Aktualnie największe nadzieje co do gier online można wiązać z grą Neverwinter Nights. Jest to pierwsza gra, w której występuje Mistrz Gry w postaci człowieka (oczywiście w trybie multiplayer). Gra obsługuje też komunikację głosową z bohaterami graczy oraz z bohaterami niezależnymi, którzy są odgrywani przez MG. Neverwinter Nights z pewnością będzie grą realistyczną, ale na pewno nie zastąpi "papierowych" eRPeGów. Jedną z najlepszych cech Neverwinter Nights jest narzędzie do tworzenia własnych plansz, umieszczania na nich NPC, przeciwników oraz portali łączących plansze ze sobą - możliwe jest powstanie ogromnego świata stworzonego przez wielu MG. Moim zdaniem w przyszłości gry cRPG będą opierane coraz bardziej na trybie multiplayer, a gra indywidualna zostanie ograniczona do trybu treningowego. Może to nastąpić dopiero wtedy, gdy połączenie z Internetem będzie tańsze - więc ludzie w Polsce i wielu innych krajach mogą stracić na rozwoju Zachodu (to w końcu w USA powstaje najwięcej gier, a oni mają całkiem niezły dostęp do Sieci). Gry cRPG nie mogą zastąpić tradycyjnych eRPeGów, bo w cRPG, a tym bardziej w wersji online, nie ma miejsca na systemy autorskie! A do tego trudno będzie stworzyć gry w każdym z systemów, a przecież każdy lubi co innego.

Podsumowanie: gry RPG mają nadal niepowtarzalny klimat rozgrywki, oddziałują na wyobraźnię, a przy rzucaniu wielu czarów naraz nie spada frame rate (fps) :-). Wcielanie się w postać w grach RPG jest główną ich zaletą, umożliwia oderwanie się od rzeczywistości i wkroczenie w inny świat. A zwięzła odpowiedź na początkowe pytanie może brzmieć tak: jeśli gry cRPG online kiedykolwiek zastąpią tradycyjne RPG, to nie wcześniej niż za kilkanaście lat. Dopiero gdy będzie możliwe podłączenie się do komputera, tak jak w filmie "Matrix", i gdy każdy z nas będzie miał taki sprzęt u siebie w domu. A może powstaną "Kawiarenki RPG". W powyższym akapicie można wykryć wpływy zbyt długiej gry w CyberPunka 2020 i tym podobne systemy przez autora powyższego tekstu, czyli mnie.

Darkelf

Oczywiście, tak jak obiecaliśmy, wszystkie trzy prace zostaną nagrodzone grami, które prześlemy pocztą.

Notka — to top 10 w tym miesiącu trzeba to w jakąś tabelkę wepchnąć w kolejności od pierwszego do 10 tego

Baldurs Gate 2 Baldurs gate 1 Fallout 2 Eye of the Beholder Ishar II Planescape: Torment Might and Magic VII Dink Smallwood Shadow of the rival Final Fantasy VII

Sztab VVeteranów - maj

Porażka jest jedynie szansą na to, aby zacząć raz jeszcze – inteligentniej

Czołem Żołnierze! Przed wami moment, na który czekaliście prawie miesiąc - kolejna odsłona wspaniałego Sztabu VVeteranów ;-). Jak to w większości wstępów bywa, wypada mi teraz wspomnieć, że czas szybko płynie, że jeszcze niedawno za oknem leżał śnieg, a dziś mamy listki na drzewach ;-). Dzisiejsze - jakże optymistyczne motto - dedykuję wszystkim maturzystom! Nie stresujcie się, matura to bzdura - zwykł mawiać jeden ze znajomych Marszałka, i niedługo sami się przekonacie, jak wiele jest w tych słowach prawdy. Poza tym w razie niepowodzenia (którego oczywiście wam nie życzę) można spróbować znowu - inteligentniej ;-). Koniec wstępu, przechodzimy do meritum.

Nowinki i nowości

Znowu mamy tylko dwie strony ;-(. W ramach protestu rozpocząłem strajk głodowy (przy okazji przyda się zrzucić parę kg przed wakacjami ;-), oflagowałem się i zagroziłem Naczelnemu dokonaniem aktu samospalenia na oczach kamer TV. Na razie nie zrobiło to na nim wrażenia, ciekawe, jak wpłynie na niego moja decyzja o zorganizowaniu "marszu wściekłych strategów" na redakcję Action Plusa. Ogniem i mieczem wywalczymy należne nam miejsce ;-). Na razie akcja pod roboczym kryptonimem "Papier" została zawieszona do czasu zapuszczenia przez Marszałka odpowiednich wąsów i zdobyciem bojowego rumaka ;-). Jednak niedługo wybije godzina "zero", nasze wojska uderzą niczym szarańcza i redakcja, ba!, świat będzie należał do nas ;-). A teraz poważniej - z powodu braku miejsca w dzisiejszym miesiącu ze Sztabu wypadły działy: **Uniwersytet polowy, Twórczość Sztabowa, Gorący temat - rozwiązanie** i **Szpiedzy donieśli**. W zamian pojawił się nowy dział, w którym co pewien czas prezentował będę wywiady z najważniejszymi osobami branży strategicznej, redaktorami, dystrybutorami gier czy też ich twórcami. Jednym słowem - z tymi, którzy kształtują rynek strategii w naszym kraju. Najwyższa pora na pierwsze...

Przesłuchanie!

Dziś moim rozmówcą będzie Manstain, redaktor największego internetowego zinu - ZałogiG, prowadzący dział "strategiczne!".

MAO: Witaj Manstain! Większość strategów zapewne Cię pozna je, jednak w ramach dopełnienia formalności proszę, abyś się przedstawił i opisał, czym aktualnie się zajmujesz.

M: Nazywam się Bartek Brzozowski, skończyłem studia na wydziale prawa Uniwersytetu Szczecińskiego. Po czym można wnosić, że już ładne parę lat toczę swój żywot na ziemskim padole. Obecnie mam przyjemność pisać do paru netowych instytucji.

MAO: Czy oprócz ZałogiG można gdzieś jeszcze przeczytać artykuły Twojego autorstwa?

M: Od niedawna ruszył bardzo prężny serwis Przystań Graczy (www.przystan.com.pl), który w miarę możliwości staram się zasilać swoimi tekstami. Nawiązałem także współpracę z gildią, niestety, chwilowo nie jestem w stanie pisać takiej ilości tekstów, aby wszyscy byli zadowoleni. Pozostaje jeszcze najlepsza, a co :-), strona o Age of Empires 2, prawdziwa skarbnica wiedzy o tej wspaniałej grze. Choć teraz dzięki podpisanemu sojuszowi sporo moich tekstów będzie można zobaczyć na waszej stronie.

MAO: Gdzie stawiałeś swoje pierwsze kroki?

M: Właśnie na tej stronie o AoE 2, napisałem kiedyś do Thouda, pozdrawiam, i tak się zaczęło. Muszę przyznać, że chyba z 80 procent materiałów na tej stronie jest autorstwa mojej skromnej osoby. Hmm, jednak to nie było miejsce mojego debiutu, ach ta skleroza, a przecież tyle masła nie jem, dziwne. Pierwszy raz napisałem, jak przypuszczam, całkiem niezłą recenzję "Pacyfic Theatre Operations", która została zamieszczona najpierw na Valhalli, a potem w zatoce strategów, gdzie właśnie poznałem przyszłego szefa PG Luka.

MAO: Przebojem wdarłeś się do branży, zyskując autorytet wśród ludzi z branży i uznanie czytelników. Jak sądzisz, czym to jest spowodowane i jakie są Twoje najsilniejsze atuty?

M: Przebojem - to może zbyt mocne słowo ;-). Wiesz, to, co robię, staram się robić w maksymalnie profesjonalny sposób. Teksty publicystyczne opracowuję powoli, ale skrupulatnie, korzystając z jak największej ilości źródeł. Zaś co do gier, moja metodologia jest prosta: grać, porównywać, wyłapywać błędy i nigdy się nie nabierać na hasła reklamowe. Atuty? To chyba cierpliwość i powiedzmy - jakaś tam wiedza.

MAO: Właśnie, skąd wzięła się Twoja wiedza historyczna? Czy jest to tylko hobby, czy może coś więcej?

M: Nie śmiem się porównywać do tuzów polskiej sceny gier strategicznych, jak Berger czy Pejotl, ale staram się przede wszystkim bardzo dużo czytać i to głównie literatury zachodniej, bo nasza jest nazbyt stronnicza. Nie można napisać dobrego tekstu, np. o "klasycznej sztuce wojennej używanej podczas grania", na podstawie jednej tylko książki. Myślę, że to jednak pasja, nikt o zdrowych zmysłach nie kupi książki o historii wojskowości kosztem tak lubianego przeze mnie alkoholu *(oczywiście bezalkoholowego - dopisek Marszałka ;-).*

MAO: ZałogaG jest najlepszym i najpopularniejszym magazynem internetowym. Jak sam wspomniałeś, waszym olbrzymim atutem jest pełna wiarygodność, spowodowana brakiem presji ze strony m.in. dystrybutorów. Czy wiąże się to u Ciebie z dużym obciążeniem psychicznym? Wiadomo wszak, iż liczne grono czytelników znacznie sugeruje się Twoimi recenzjami, ocenami, jakie poszczególnym grom wystawiasz.

M: Masz w stu procentach rację, odrzuciłem ofertę z paru dobrze płatnych serwisów growych, bo wiedziałem o różnych zakulisowych sprawkach powiązanych z działaniem dystrybutorów. Mogę wszystkich zapewnić, że oceny w ZG są naprawdę wiarygodne, nigdy nikt na mnie nie naciskał w sprawie ocen. Zresztą zobacz sam, jaką u nas ocenę dostał tak wychwalany przez polską prasę "Close Combat 5", "Sudden Strike" albo choćby "Kingdom under fire", gry naprawdę słabe, a maksymalnie reklamowane. Nie powinienem tego mówić, jednak tak się nam dobrze rozmawia :-), ale jak można pisać o jednej grze, nie porównując jej do innych z serii, vide: przykład nieszczęsnego "CC5". Praktycznie poza Bergerem, wszelkie recenzje w gazetach były pisane na podstawie tej jednej tylko gry. Już nawet nie wspominając o jednym z serwisów, gdzie zrobili recenzję w oparciu o same screeny! Byle tylko być pierwszym. Nie unikam też ostrych wypowiedzi, bo jak inaczej pisać, skoro naprawdę świetna gra - "Combat Mission: Beyond Overlord", została olana przez nasze rodzime firmy, podobnie było ze skądinąd oryginalnym "Space Empire4" i założę się, że tak będzie z "Napoleon Last Battle". Korzystając z okazji, apeluję do czytelników: "nie nabierajcie się na reklamy i bądźcie krytyczni".

MAO: Przy okazji warto spytać - jak sądzisz, czy walka serwisów o "bycie najszybszym" może służyć samym graczom? Wydaje mi się, że takie recenzje są bardzo pobieżne.

M: Dokładnie, tak jak mówisz. Jak można napisać dobrą recenzję, grając 2 dni albo, o zgrozo!, wcale nie grając w jakąś grę? Ta szybkość to powolne zjadanie własnego ogona, jak było w przypadku gazet papierowych, ponadto siłą rzeczy recenzje takie są robione z piratów, co tylko napędza nielegalnym dystrybutorom klientów.

MAO: Nie sposób nie zadać w tym miejscu pytania - w jakich barwach widzisz rozwój magazynów i portali internetowych. Czy według Ciebie będą one w stanie nawiązać "walkę" z czasopismami "papierowymi"?

M: Ciekawe i ciągle powracające pytanie. Są dwie szkoły, jedna lubi materializm, czyli czytanie gazetki w - che, che - kibelku, druga woli kosztem paru impulsów ściągnąć najlepszy polski e-zin, czyli ZałogęG, i zaoszczędzić masę pieniędzy. Ten rok, jak wszyscy piszą, będzie przełomowy dla większości polskich portali, nie sądzę, aby na rynku utrzymało się 12, chyba tyle ich teraz jest, portali, tak samo będzie z vortalami growymi. Ponieważ jestem trochę nieobiektywny pisząc do Przystani Gier, ale uważam, że serwisy growe w typowych portalach to wielka pomyłka, komercyjne aż do bólu, tragiczna publicystyka, pobieżne recenzje i pełna sprzedajność - to nie może być dobre. W kwestii "papierówek", cóż, społeczeństwo jest coraz biedniejsze, a gracze coraz bardziej wyspecjalizowani, myślę, że przyszłość należy do wąsko wyspecjalizowanych gazet i to nawet bez cidika.

MAO: Tak przy okazji, to skąd wziął się pseudonim Manstain?

M: Dobrze, że się o to zapytałeś. Jak wiesz, feldmarszałek von Manstein był jednym z najlepszych dowódców II w. ś., nie śmiałbym podpisywać się skiem, więc

KONKURS

CDPROJEKT

Konkurs - Fallout Tactics i CD Projekt po raz drugi!

Na odpowiedzi macie jak zwykle pełen miesiąc, a na kartce przyklejcie ten kupon (lub logo CD Projektu z niego).



1. Ile płyt CD znajdzie się w pudełku z Fallout Tactics?

2. Jaka zbroja zapewnia najlepsza ochronę przed bronią laserową?

3. Czym jest Szpon śmierci?

na nie kochać, zrzucenie atomówki na New York? Od tamtej chwili gram praktycznie tylko w tego typu gry, choć przyznam, wylatało się trochę godzin na śmigłowcach w "Longbow 2 Apache". W sumie poświęciłem i poświęcam strategiom ładny szmat życia, zapewniam jednak, że nie jest to stracony czas.

MAO: Widzę, że poświęciłeś na to sporą część życia. Mógłbyś wymienić kilka tytułów, które przez te lata zrobiły na Tobie największe wrażenie?

M: Bezsprzecznie "Conflict in Vietnam", genialna gra Sida Meiera rozgrywająca się w realiach wietnamskich. Dla tej tylko gry nadal posiadam sprawną amisię, bo emulacja na PC jest tragiczna. Potem długo, długo nic, poza "Cywilizacją" i "Kolonizacją", choć w przeciwieństwie do kolegów z branży nie zostałem zupełnie oślepiony ich blaskiem. W końcu czasy prawie współczesne i do dzisiaj grywalny "Sid Meier! Getysburg", a także najlepsza turówka wszech czasów: "The Operational Art Of War". Z ostatnich hiciorów mógłbym wymienić "CM Beyond Overlord" i całkiem sprawny "Shogun the total war". Moim skromnym zdaniem to najlepsze strategie ostatniego dziesięciolecia.

MAO: A w co aktualnie pogrywasz?

M: Obecnie gram w bardzo ciekawy "Imperialism" - gra w swoim czasie niedoceniona i niesłusznie pominięta, w najnowszej ZG będzie jej recenzja, a także porównanie do świetnego "Europa Universalis", gry, co do której mam mieszane uczucia, ale postaram się to udowodnić w obszernym artykule "Imperialism versus EU", który również ukaże się w najnowszej ZałodzeG.

MAO: Korzystając z okazji chciałbym poznać Twoje zdanie na kilka "gorących tematów", na które wcześniej mieli okazję wypowiedzieć się czytelnicy Sztabu Weteranów. Oto pierwszy z nich: grafika w grach strategicznych. Czy potrzeba superwyglądu, by zainteresować gracza? Czy musi odbijać się to na fabule? Gdzie znajduje się granica, której nie powinno się przekraczać?

M: Dobre pytanie, trudna odpowiedź. Dla graczy hardcore'owych, do których się chyba również zaliczam, grafika nie ma znaczenia, jest miła i sympatyczna, lecz to tylko ozdobnik. Tak też myślałem do czasów "Shoguna" i "CM Beyond Overlord". Te gry pokazały, że strategia nie musi być skostniała i o obrzydliwej grafice, sęk w tym, aby nie przekroczyć pewnej granicy. Jeśli trzonem ekipy tworzącej grę są graficy i muzycy, to coś jest nie tak, podobnie jest z wspomnianą fabułą. 3D rządzi i nic na to nie poradzimy, co nie znaczy, że należy się z tym godzić.

MAO: Pozostając wciąż przy wizualnej oprawie strategii, podobne pytanie: "3D kontra 2D. Które środowisko gry stworzone jest dla prawdziwego stratega?".

M: Cóż, od razu ciśnie się "2D"!, ale przykłady tych gier, które podałem, zdają się temu zaprzeczać. Jednak powiedz sam, czy wyobrażasz sobie, aby turówki - a to przecież jedyne gry, które swoją skalą mogą objąć na przykład całą kampanię niemiecko-rosyjską, rozgrywały się w 3D? Dobrze, że turówki są tanimi grami i praktycznie grupa zapaleńców jest w stanie stworzyć doskonałą grę. Turówki mają swoją niszę, choćby w grupie takich zapaleńców jak ja, i to jest dobre. A reszta? Nie mam nic przeciwko kolejnym "Getysburgom" i "Shogunom", w które pogrążą zarówno mniej, jak i bardziej doświadczeni stratedzy.

MAO: Czy według Ciebie gry strategiczne powinny mieć ciekawą i rozbudowaną fabułę?

M: Szczerze mówiąc, lubię strategie totalne, czyli takie, w których dowodzę całymi dywizjami czy korpusami, a w nich nie ma miejsca na fabułę. Chyba że za taką uznasz scenariusz, w którym grupa zapaleńców próbuje wysadzić fort Eben Amel - przyznam jednak, że rzadkie to gry. Grając w najlepszą część Close Combat – CC3, byłem bardzo przywiązany do swoich ludzi, znałem na pamięć ich nazwiska... A jaka znakomita fabuła była w "Lost Patrol"...

MAO: Kolejny "gorący temat": strategie RTS (w klasycznym rozumieniu, czyli klony Command and Conquer) czy turówki - które z nich cenisz bardziej? Czy RTS-y są przyszłością, czy może fatalnym nieporozumieniem szkodzącym gatunkowi?

M: Ech te RTS-y, wcześniej pytałeś się o naciski. To jedyna kwestia, w której nie mogę dojść do porozumienia z szefostwem ZG. Uważam RTS-y za wielce prymitywne gry, które dostarczają jednak mnóstwo rozrywki. Trudno przecież toczyć kilkunastogodzinne starcie w jakiejkolwiek turówce, a jak sam wiesz, godzinne starcie w AOE2 znakomicie poprawia nastrój. Olbrzymim osiągnięciem RTS jest czas rzeczywisty, który według mnie jest przyszłością strategii. A już sposób, w jaki to zrobiono we wspominanym "CM Beyond Overlord", to mistrzostwo świata... albo w EU... Przecież gdyby turówki odbywały się w czasie rzeczywistym, to znacznie zdynamizowałoby to rozgrywkę, dziwne, że nikt na to do tej pory nie wpadł.

MAO: Jak byś określił sytuację na rynku gier strategicznych. Czy jesteś usatysfakcjonowany produkcjami, które pojawiają się na rynku?

M: Nie jestem wybredny i starcza mi to, co jest, gram w starocie, więc przez rok potrafię się delektować daną gierką, by po jakimś czasie znów do niej powrócić. Teraz mamy EU, na dniach ma wyjść dodatek do CMBO, w Stanach już jest gra, na której bardzo mi zależy, wspomniany "Napoleon", dodatkowo znakomicie zapowiada się "Warrior Knights", szkoda tylko, że podobno wstrzymano pracę nad "Harpoon 4" - bardzo liczyłem na tę grę.

MAO: Na koniec poproszę o kilka słów na temat Sztabu Weteranów. Jak wyglądamy w oczach "eksperta"?

M: Bardzo podoba mi się forma SW, czyli że to nie Ty, a czytelnicy tworzą SW. Polemika kwitnie, a to zawsze jest zaczątkiem dla dobrych pomysłów. Ważne, żeby być oryginalnym, a nie kopiować pomysły innych, wy jesteście wyjątkowi i tego nam, graczom, brakowało. Dodatkowo, chwalebne jest pisanie o szachach, pewnie wielu ludziom się to nie podoba, ale szachy to najprawdziwsza ze strategii. Moglibyście być 2-tygodnikiem, wtedy byłoby jeszcze lepiej, ale o to musisz sam się wykłócić z szefem ;-).

MAO: Wielkie dzięki za wywiad i życzę dalszych sukcesów.

M: Ja ze swej strony życzę Wam wytrwałości i zyskiwania jak największej liczby stron, bo w końcu, cóż może być bardziej chwalebnego niż granie w strategie. A jeśli do tego dodamy, że taki "Zeus: Władca Olimpu" został zaakceptowany jako pomoc dydaktyczna, to mamy pełnię szczęścia i znakomite wytłumaczenie przed rodzicami.

MAO: Na zakończenie dodam, że pełną wersję (w tym "pikantne" wypowiedzi Manstaina) tego niezwykle ciekawego i trochę kontrowersyjnego wywiadu możecie znaleźć na sztabowej stronie WWW.

Gorący temat

Niestety, zabrakło odpowiedniej ilości miejsca na podsumowanie "gorącego tematu" marca, który brzmiał: "Strategie RTS czy turówki - które z nich cenisz bardziej? Czy RTS-y są przyszłością, czy może fatalnym nieporozumieniem?". Jest on na tyle poważny i kontrowersyjny, że nie chcę traktować go "po łebkach". Dlatego obszerne podsumowanie znajdzie się w czerwcowym wydaniu sztabu. Mimo wszystko chciałbym zaproponować kolejny "gorący temat". A brzmi on: "Czy gra strategiczna powinna być maksymalnie skomplikowana i rzeczywista, czy też tak skonstruowana, aby po przeczytaniu chudej instrukcji w dziesięć minut pojąć, o co chodzi?". Na wszystkie listy czekam do końca miesiąca, podsumowanie - w numerze lipcowym. Oczywiście autor najciekawszego listu otrzyma nagrodę.

Głos ludu

Zacznijmy od podsumowania marcowej ankiety. Pytanie brzmiało: "Czy w Sztabie Weteranów powinno znaleźć się więcej zdjęć, grafik?". Wyniki są dość zaskakujące. Ponad 70% osób wybrało odpowiedź nr 2, czyli: "Tak, jednak pod warunkiem, że nie wpłynie to na zmniejszenie ilości tekstu". Ok. 30% czytelników głosowało na odpowiedź trzecią: "Zdecydowanie nie, zamiast tracić miejsce na rysuneczki, lepiej zamieścić kolejny list od czytelników". Odpowiedzi nr 1: "Zdecydowanie tak, od samych literek boli mnie głowa ;-)" nie wybrała żadna osoba!

W dzisiejszym numerze pytanie brzmi:

Który dział powinien wypaść ze Sztabu Weteranów:
1. "Gorący temat"
2. "Twórczość sztabowa"
3. "Szpiedzy donieśli"

Na odpowiedzi standardowo czekam do końca miesiąca. Nowością jest, że można głosować poprzez miniankietę zamieszczoną na stronie WWW Sztabu (html://sztab.actionplus.com.pl).

Rozwiązanie konkursu

Zacznę od podania prawidłowych odpowiedzi: 1) 69 złotych; 2) Worms World Party; 3) np. Battle Isle, Battle Isle 2, Battle Isle 3, Battle Isle 4 ;-), Incubation; 4) Korea Południowa; 5) Aztekowie, Majowie, Hunowie, Koreańczycy, Hiszpanie.

Jak widać, nie były one zbyt trudne, stąd też i spora liczba poprawnych odpowiedzi. Podczas losowania szczęście uśmiechnęło się do trzech osób, a są nimi: **Mateusz Diasta** z Łącznej, **Michał Chmura** z Golenic i **Olaf Artymiuk** z Warszawy. Wszystkim nagrodzonym serdecznie gratuluję - nowiutkie gierki już do was lecą! Pozostałym życzę szczęścia w kolejnych konkursach ;-).

Rozwiązanie konkursu 2 - logo

Przede mną trudne zadanie. Otrzymałem bardzo wiele znakomitych prac, za co serdecznie wam dziękuję. Dwie z nich szczególnie przykuły moją uwagę. Długie godziny spędziłem na rozmyślaniach, której przyznać pierwszą nagrodę. Ostatecznie postanowiłem zostawić tę decyzję członkom Sztabu Weteranów. Na cotygodniowym zebraniu na kanale IRC (przypominam - nazwa kanału #svv, zebrania w każdy wtorek o godzinie 22.00) zorganizowałem małe głosowanie. Dosłownie jednym głosem wygrało logo stworzone przez Sierżanta **Piotra Burdę**! I to ono z dniem dzisiejszym jest oficjalnym symbolem Sztabu. Mimo wszystko wielkie brawa należą się również autorowi drugiego logo - Sierżantowi **Marcinowi Tomczakowi**. Obu panom serdecznie gratuluję, a efekt ich pracy możecie podziwiać osobiście.

Informacje o kadrze Sztabu

Decyzją z dnia 12.03.01 postanawia się:

Awansować Szeregowych: Igora Zacharjasza, Mateusza Diasta, Michała Chmurę, Olafa Artymiuka i Marka Wojakowskiego do stopnia Kaprala.

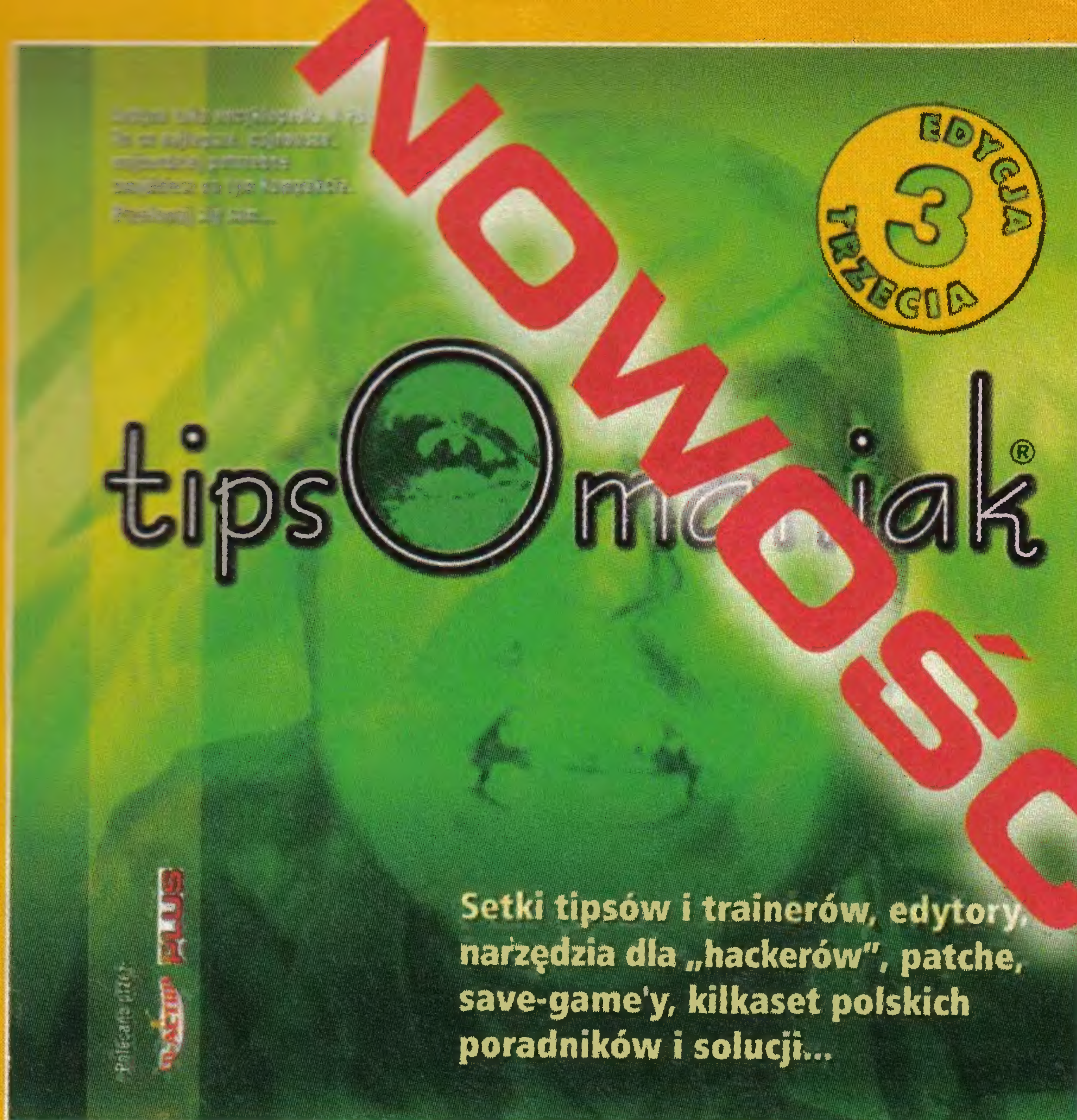
Awansować Kaprali: Adama Latonia i "NaitsabeSS" do stopnia Sierżanta.

Awansować Chorążych: Radosława "Radzik" Wilkańca i Daniela "KULL" Sodkiewicza do stopnia Porucznika.

I w tym miejscu nadszedł niestety czas na pożegnanie ;-(. Na koniec standardowo przypomnę o zapisaniu się na listę dyskusyjną (wysyłając e-mail pod adres listserv@silvershark.com.pl z wiadomością (tytuł nieważny) brzmiącą: "subscribe sztab, tu wpisać wasz adres e-mail"), odwiedzaniu strony WWW Sztabu (html://sztab.actionplus.com.pl) i spotkaniach na kanale IRC. Jednocześnie proszę o przysyłanie większej ilości papierowych listów, bo ostatnio mam wrażenie, że tylko osoby obdarzone dostępem do Internetu uczestniczą w życiu SW. Na moją komendę: Długopisy w dłoń! I tak brzmiał ostatni w tym miesiącu rozkaz.

Marszałek Artur Okoń
Generalicja@actionplus.pl (skrzynka dowództwa)
Sztab@actionplus.pl (skrzynka listy dyskusyjnej)

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!



cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

04/2000 kwiecień — cena 3,50
Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II
Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50
Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek
Poradniki: Fallout 2 - sekrety
Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik — cena 3,50
Instrukcja: M.A.X. 2
Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey
Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2
Hacker: Tipsy

11/2000 listopad — cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień — cena 3,50
Instrukcje: International Rally Championship
Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń — cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty — cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice, Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

03/2001 marzec — cena 3,50
Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień — cena 3,50
Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.... podpis zamawiającego

Zamawiam:
☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.... podpis zamawiającego

Tipsy

Clive Barker's Undying

Naciśnij [Tab], wpisz:
addall - wszelkie bronie i zaklęcia
assall - tworzysz osła (?)
infiniteMana 1 - nieskończona mana (0 - off)
becomeLight 1 - światło (0 - off)
showfps - ilość FPS
set aeons.patrick health 999 - 999 energii
assall - tworzy osła
flight - latamy!
AmpAttSpell - zwiększa poziom wskazanego czaru
InfiniteMana 1 - nieskończona mana (wpisz 0 zamiast 1 by wyłączyć cheat)
becomeLight 1 - światło (0 zamiast 1 wyłą- cza cheat)
showfps - ilość FPS

•Problem z bossami
Jeśli użyłeś cheatów i masz energię powyżej 100 pkt, to bossowie nie chcą z Tobą walczyć... zatem przed walką z nimi dobrze jest stracić sporo zdrowia :).

•Skok na dowolny level
Wpisz: **start [nazwa mapy]**.
uwaga: mapy CU_[numer] to cut-scenki. Playground i SmokeTest to mapy testowe.

Ducati World Racing Challenge

Idź do menu Option i wpisz się (nazwisko gracza) jako:
ITSALLOVER - dostęp do wszystkich Quick Race
BADDRIVER - Dunny Mode
TEAM - ciekawe zdjątko
GREEDYGIT - kasa!
THEDOGSNADS - w Quick Race masz dodatkową maszynę
TODDMCARTOR - a tu jeszcze jedną (Todd 900 Superlite)

Gunman Chronicles

Wystartuj grę z następującymi parametrami by uaktywnić konsolę:
-dev -console -game rewolf
na przykład c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf

Teraz w czasie gry wciśnij klawisz ['] i wpisz jeden z poniższych kodów:
/god - God mode
/noclip - przechodzenie przez ściany
/impulse 101 - dostajesz wszystkie bronie i amunicję do nich
/map X - przenosi cię do mapy X
/give X - dostajesz przedmiot X

Nazwy przedmiotów:
weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun, weapon_dml, weapon_SPchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip, ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank

Nazwy map:
takeoff, rusted, meltdown, highnoon, frontier, cinematic1, cinematic2, cinematic3, cinematic4, city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, end1, end2, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar2c, rebar2d, rebar2e, rebar2f, rebar2g, rebar2h, rebar2i, rebar2j, rebar2k, rebar2l, rebar3b, rebar3d, rebar3e, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7b, rust7c, rust7d, rust7e, rust8a, rust9a, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e

Half-Life Counterstrike

Wejdź do konsoli (o ile macie ją uaktywnioną!) i wpisz: sv_cheats 1. To włącza cheat-mode. Teraz już możesz wpisać:
impulse101 - !6.000 $
give spaceweapon_awp - arctic sniper rifle
lambert -1.0001 - widzisz wszystko bez latarki
cl_forwardspeed 999 - szybciej biegasz do przodu
+reload - auto-reload
mp_c4timer [1-100] - nastawiasz zapalnik ładunku C4
changelevel [nazwa mapy] - skok na level o danej nazwie
give weapon_[nazwa broni] - dostajesz broń o określonej nazwie - np. give weapon_ak47

Lista broni: AK-47 weapon_ak47; Benneli xm1014 weapon_xm1014; C4 weapon_c4; Colt M4a1 carbine weapon_m4a1; Commando weapon_sg552; Dual Berettas weapon_elite; Fn P90 weapon_p90; Glock 18 pistol weapon_glock18; HE grenade weapon_hegrenade; M3 super shotgun weapon_m3; MAC-10 weapon_mac 10; MP5 weapon_mp5navy; Para weapon_m249; Scout weapon_scout; SIG p228 weapon_p228; Steyr Aug weapon_aug; H&K Sniper Rifle weapon_g3sg1; Desert eagle weapon_deagle; Flashbang weapon_flashbang; Bomb defuser weapon_defuser; Smoke grenade weapon_smokegrenade; Kevlar Vest weapon_kevlar; Nightvision goggles weapon_nightvision; Sig 550 weapon_sig550; Artic weapon_awp; Ump.45 weapon_ump45; Usp.45 pistol weapon_usp

skin [nazwa skóry] - zmiana skina na wybrany (patrz niżej)

Lista "skinów": Skin Name, SAS sas, GSG9 gsg9,



SEAL seal, Terrorist terror, Arab arab, Guerrilla guerrilla, Arctic arctic, VIP vip, Hostage hostage

Hostile Waters

Dopisz -setusupthebomb do linii komend ((HostileWaters.exe -setusupthebomb), uruchom grę i naciśnij w jej trakcie F8. Pojawi się konsola, gdzie wpisz co poniżej (powtórne naciśnięcie F8 wyłącza konsolę):
enableallmovies 1- cut-scenki w Cinema Menu
filthylucre 1- dostajesz 999999EJ
invulnerable 1- God Mode dla wszystkich jednostek
revealmap 1- odkrywa mapę
Winlevel 1- wygrywasz misję.

Icewind Dale: Heart of Winter

Naciśnij [Ctrl] + [Tab] i wpisz:
GETYOURCHEATON:ExploreArea(); - widzisz całą mapę
GETYOURCHEATON:Hans(); - teleportacja drużyny do miejsca wskazywanego przez kursor
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość]); - dodaje zaznaczonej postaci pkt. doświadczenia
CHEATERDOPROSPER:AddGold([ilość]); - dodaje drużynie kasy
CHEATERDOPROSPER:Midas(); - 500 sztuk złota
GETYOURCHEATON:FirstAid(); - 5 healing potions, 5 antidotes i 1 Scroll Of Stone To Flesh.

•Inne tricki
Edytuj plik icewind.ini (zrób przedtem jego kopię roboczą!). Odszukaj linię [Game Options]. Dopisz pod nią linię Cheats=1. Uruchom grę. Naciśnij [CTRL] + [Tab] i wpisz: GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys(); (ważne by pamiętać o wpisywaniu dużych liter tam gdzie one są!).
Uruchomisz cheat-mode. Teraz w czasie gry naciśnij:
[Ctrl] + [R] - ulecz lub wskrześ wskazaną postać/portret
[Ctrl] + [Y] - zabijasz wskazanego potwora lub NPC (ale nie dostajesz za to punktów doświadczenia)
[Ctrl] + [4] - pokazuje pułapki

Kohan

Naciśnij Enter i wpisz:
free gold - duuużo złota
hoody hoo - +10 wszekiej produkcji
speed it up - szybkie budowanie
unpleasant dreams - kataklizm
yeahbam - wygrałeś!
show GRID - Grid on/off
show CONTROL - Control Zones on/off
show SUPPLY - Supply Zones on/off
show GUARD - Guard Zones on/off
show POPULATION - Population Zones on/off
show DAMAGE - Combat Damage on/off
show FOG - Fog on/off

Tipsy o nieznanym działaniu: mass production; gimmie five; time flies; good to go; feeling fine; overpopulation; griff shadow; faction free; there is no spoon; the end is near; i repent; endgame; allready;

Majesty The Northern Expansion

Naciśnij Enter i wpisz:
VICTORY IS MINE - wygrałeś!
I'M A LOSER BABY - przegrałeś!
CHEEZY TOWERS - ogólna dostępność czarów :)
RESTORATION - wszyscy w drużynie są uleczeni...
REVELATION - widzisz WSZYSTKO!
FILL THIS BAG - 10.000 kasy
NOW YOU DIE - giń!!!
GIVE ME POWER - możesz posługiwać się każdym czarem (masz energię na to)
BUILD ANYTHING - budujesz, co chcesz
FRAME IT - ilość FPS

Quake 3: Arena

Wszystkie cut-scenki
Uruchom grę jako:
quake3.exe+setag_spVideos"\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8

Tipsy wpisywane w konsoli:
/iamacheater - wszystkie levele na skillu 1
/iamamonkey - j/w ale na skillu 100
/god - god mode
/give xxx - gdzie xxx to:
all - wszelka broń
health - energia
armor - pancerz
ammo - amunicja
personal teleporter - teleporter
quad damage - czy to muszę tłumaczyć? :)
/devmap +map [xxx] - mapa o nazwie xxx

Sacrifice

W czasie gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [~]. W lewym dolnym rogu ekranu zobaczysz mał znaczek.
Wpisz wtedy (nie zapominając o spacji pomiędzy @ i kodem!):

@ bythepowerofgrayskull - pełna energia
@ ihavethepower - max. mana
@ yourbulletscannotharmme - niewidzialny mag
@ dontfearthereaper - dodaje dusze
@ castratetheheathens - mag może zbierać "red spirits"
@ timeisonmyside - resetuje "spell timers"
@ aplethoraof [nazwa potwora] - wzywasz 4 potwory o danej nazwie
@ gimmegimmegimme [nazwa czaru] - dostajesz czar o danej nazwie
@ ragebuilding - masz minimum 9 level

Serious Sam

Naciśnij [~] podczas gry i wpisz
please god - godmode
please giveall - masz wszystko
please killall - zabija wszystkich wrogów
please open - otwiera drzwi itp.
please tellall - ???
please fly - latamy
please ghost - przenikanie przez ściany
please invisible - niewidzialność
please refresh - odnawia energię

Settlers 4

Aby móc wpisać kody, wciśnij [Enter]:
!wqsa - uaktywnia cheaty
!win - wygrywasz dany poziom

Severance: Blade od Darkness

Wpisz:
allmighty - HP i stamina na maxa
tothepoint - wszelka broń
itemsgalore - ...a zobacz :)
doorsnomore - masz wszystkie potrzebne klucze
levelend - wygrywasz!
levelheaded - zdaje się, że to ogólnie podkręca parametry...

•Inne sztuczki
Kiedy level się załaduje, naciśnij [ESC] i idź do Game/Arena/Player configuration. Wybierz postać, wpisz jedną z poniższych nazw i wróć do gry. W zależności od tego, co wybrałeś, używaj odpowiednich klawiszy...

Postać - dowolna - nazwa: **GOASUX**
F - uzdrowienie

Barbarzyńca - nazwa: **GUYAGAO**
1 - mały miecz
2 - duży miecz
3 - duża tarcza
4 - mała tarcza

Rycerz - **SCAIGUOKER**
G - miecz świetlny!
K - laser

Amazonka - **PAMELA CHU**
F5/F6 - kamery
F10 - nietykalność

Dwarf - **NO LEM KGB**
H - SleepyHollow
M - Mutational
X - Matrix

Barbarian **IVALAOSTIA**
F8 - skok o level
F9 - następny level

Star Trek: Away Team

Wpisz podczas misji:
cheater - aktywizuje cheat mode
medic - uzdrawia drużynę
iwin - wygrałeś misję!

Star Wars: Battle for Naboo

Idź do Options/Passcodes w menu i wpisz poniższe kody. Powinieneś usłyszeć "klik", gdy gra zaakceptuje kod.

JHGNRGAS - dostęp do wszystkich leveli
FMRYLDAD - Dark Side level
EOWXZGAS - zdjęcie ekipy
DIWMZIAR - creditsy
HRDTOKIL - zaawansowane osłony
RQORACAQ - dostajesz AAT
LFZWKXAA - nieskończone życie
XFIIYBAY - SwampSpeeder
JOBXXFAI - art gallery
RECTVBAH - concert hall
CXSJMIAA - zabijasz każdego jednym strzałem
ABVUSEAY - pociski samonaprowadzające się (użyj secondary fire!)
NASTYMDE - a to tylko dla orłów i asów

Starship Troopers

•Popraw swoje parametry
Edytuj plik st_db_attr w katalogu stta\units. Znajdz linię 26. Wygląda ona mniej więcej tak:
261 0 0 15 0 0 1...

Interesuje nas czwarta liczba (tu wynosi 15). Popraw ją na 200 - znacznie zwiększy to Twoje doświadczenie.

Thandor

Naciśnij [Enter] i wpisz: **Oh grosser Thomas, erlöse mich!**
Ponownie naciśnij [Enter]. Teraz możesz używać kombinacji klawiszy:
[CTRL]+[ALT]+[V] - odkryta mapa
[CTRL]+[ALT]+[Z] - szybkie budowanie
[CTRL]+[ALT]+[E] - 1000 energii
[CTRL]+[ALT]+[X] - 1000 Xenit

Uwaga: Aby uzyskać symbol ö, musisz wcisnąć i trzymać [Alt] i w tym czasie nacisnąc na klawiaturze numerycznej - kolejno - cyfry 1, 4, 8. Gdy puścisz Alt, pojawi się ö.